The Organ Magazine for Membership

VERNET

1994

G.I.C.

VERNET#9b

少し端が切れてしまうと思います。ごめんなさい。

VERNET#9b・目次

✡表紙ノ画　ALEPH ・・・・・・・・・・・・ 1
✡会報・目次 ・・・・・・・・・・・・・・・・ 2
✡ページ投稿部
〈てってけぱんちょのDoubtful Stories PART.03〉 ・・ 3
◁ 030　ぱんちょ ▷
〈The Dawn of MSX vol.3〉 4
◁ 017-2　P.Nリリア ▷
〈NASHペーパー通信　号外第3号〉 ・・ 5
◁ 011-1　NARCH ▷
〈（フリートーク）〉 ・・・・・・・・・・・ 6
◁ GUEST continue ▷
✡連載投稿部
〈RPG製作に関する話V〉 ・・・・ 7～12
◁ 008　京都所司代 ▷
〈ゲーム審議会〉 ・・・・・・・・ 13～15
◁ 008　京都所司代 ▷
〈SHINING FORCE 第4回〉 16～21
◁ 006　まみむめも ▷
〈BETRAYAL 第7回〉 ・・ 22～25
◁ 005　平岡慎介 ▷
〈ソードワールド クルカ王家内紛（後編）〉 26～36

VERNET#9b 1994-4-25 発行
[発行者]：VERNET東海本部
〒470-03
愛知県豊田市貝津町柚木133-1ユノキB2203号
坂田 充啓

〈〈会費残高〉〉

□会費は取ってません。
□会費を納入してください。

〈〈#9価格〉〉
印刷・製本：72/4*10+2=182
送料・装料：190(80g)+15+30=235
合計：417cr.（ゴメンネ）　アンケート送料金

〈サークル紹介〉
会報etc.が届きました。今回からは、アクセスしてこないサークルは紹介しません。

✡AGLAIA（〒811-42福岡県遠賀郡岡垣町戸切794-3 筑紫 高宏）
EXTRAが終わって、X68主体のディスクサークルAGLAIAになりました。#1が届きました。内容はテクニカルです。

✡J.X.U.C.LOVERS（〒646和歌山県田辺市駅前新通り959 中川 学）
VOL.11が発行されました。MS-DOSフォーマットS-OS互換のオリジナルOS" L-osAngels" が搭載されています。

✡M.KSoft（〒350-11埼玉県川越市砂新田3-5 真壁 浩）
大阪でOFFにおじゃましてきました。活気がありますね。

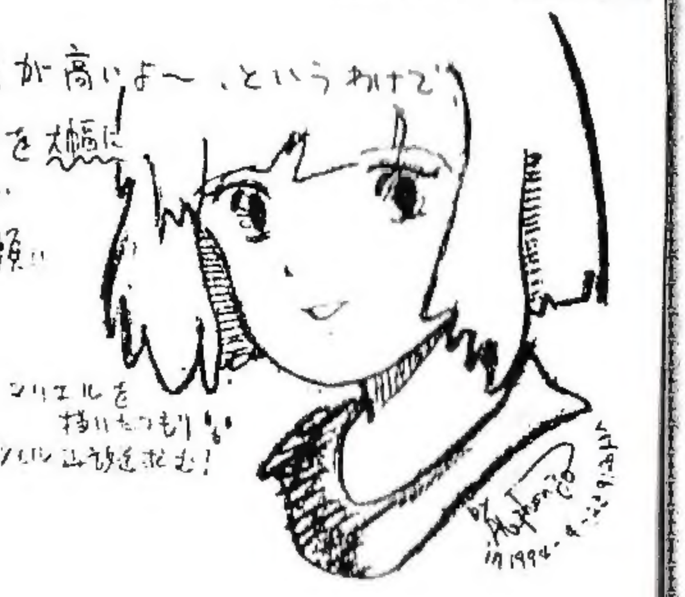
✡ACTIVE（〒496愛知県海部郡八開村二子丸島305-10 下村 貴之）
vol.2が届きました。50p.です。少し、文字数が気になります。34桁×29行×1段=986文字。もう少し詰め込んだ方がよいのでは？

✡しゅうてぃんぐすたぁ（〒979-46福島県田村郡常葉町大字山根字定福132-1 白石 光昭）
原稿依頼されていまいました（笑）。多分送れると思います。

✡FreeAirport（〒740山口県岩国市通津2805 田中 哲夫）
#0が届きました。読み易いです。えっ、BASIC！？わ～おっ（笑）。同名のサークルの名を受け継いだそうです。

◎えーん、編集費が高いよ～、というわけで次回からページ数を大幅に減らします。有ページ
高密度投稿でお願いします。

<Aleph>



てってけ
ぱんちょのDoubtfl Stories
<VERNET version> PART.Ø3

INDEX
I. FREE TALK
II. ラジオのこと
III. ソード・ワールドのキャラのこと

I. FREE TALK

中味がないっスね

友人宅にて

ぱんちょ：なんかこのまんじゅう変なにおいがせんか？
友人：あぁ賞味期限過ぎてるから。
ぱ：ゲッ!!
友：だいじょうぶ、だいじょうぶ おれもっとひどいの食ったもん。
ぱ：いや、おまえがよくても、おれは…

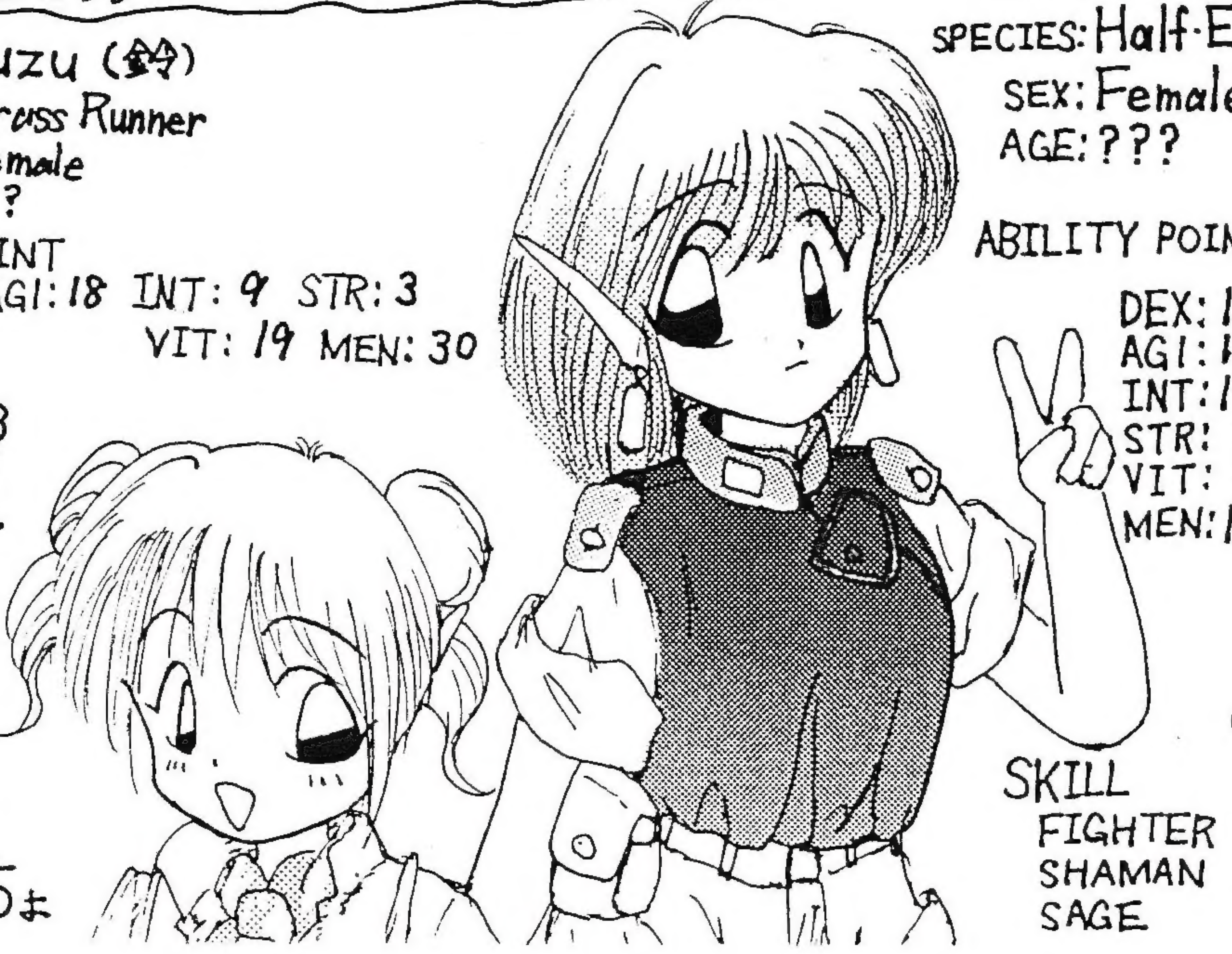
なんかのラジオにて 訪問者：お兄ちゃんいる？
弟(?)：いるなーい!!

II. ラジオのこと

"TWINBEE PARADISE"は終わりました。
"アニメキングダム"も終りました。
春の番組改変なんて大っ嫌いだー!!
でも大丈夫、"アニメキングダム"は"アニキンフリーダム"と名前を変えて東海ラジオ1332kHz 日曜 24:30から始まります。
よかったよかった。ありゃ内容の紹介ができんかった。百聞は一見にしかずってダメ!?
1枚じゃ足りないねぇ。

III. ソード・ワールドのキャラのこと

ローゼンさん、すいません。このキャラはぼくの仲間内でやってるキャンペーンのキャラなのでさしあげることはできないんです。
まぁ細かい設定も書いてませんしね。たんにかきたかっただけっス



NAME: Suzu (鈴)
SPECIES: Grass Runner
SEX: Female
AGE: ???

ABILITY POINT
DEX: 19 AGI: 18 INT: 9 STR: 3
VIT: 19 MEN: 30

SKILL
THIRF 3
RENGER 1
BARD 2

NAME: Mell[xx]
SPECIES: Half-El-
SEX: Female
AGE: ???

ABILITY POINT
DEX: 17
AGI: 17
INT: 19
STR: 8
VIT: 8
MEN: 14

SKILL
FIGHTER 2
SHAMAN 2
SAGE 1

1994.04.09
ぱんちょ

VERNET PNREREA of Stratagem

The Dawn of MSX vol.3

(ザ ドーン オブ エムエスエックス)

▶もともとMSXとはなんですか?

1982年 米国マイクロソフト社とアスキー社のプロジェクトハード"MSX"が登場 MS(マイクロソフト)X(プロジェクト名)で1983年には日本のヤマハ・三洋・富士通 NEC. 松下. ソニー パイオニアなどがハードを作ったいわば究極のハードです。

▶日本ファルコムのドラスレIVができるハード

ドラスレファミリーでパソコンとして1〜6まであるのがMSXだけなのだ。ソーサリアンも出来るしね。

▶ロナを買わずしてMSXソフトハウスが復活するか!

値段はともかくしてMSXの94年新作のRONA。私はディクシーのまわしものではないが買いましょう。

▶パソコンレッドゾーンのX68k‥‥!!

現在ではPC98. Townsときて次にはなんとIBMマックが日本のパソコン市場がうまってきた。94年. X68Kのソフト名をあまりきかなくなってきてしまいましたね、MSX.88のようにしないでほしいぞ、X68ユーザーガンバ!

▶サムスピファン・NEOGEOファン集まれ

サムスピ・NEOGEOのキャラクターイラストを描ける方. 描けなくてもトーク上手の方. FLSサムライスピリッツ委員会に入会してほしいんですぅ。これは個人サークルではありますがしゅうてぃんぐすたぁとのかかわりがあります。くわしいことは別紙マニュアルがありますのでおくずけまで(しゅうてぃんぐすたぁの住所へ…。

▶狂ってる事はサム・スピ

ちょっと遅いか…と思うけでサムスピにはまっています。昨年末のイースIV―エメドラ―風の伝説とRPGしかやっていなかったのでもうストレスはっさんにサムスピを(ボタンはこわさないでね。)

▶Aleph氏より コメント

パイオニアのLDコンMSX、持ってます。88は4が無いんだよね。でも、MSXに3(ザナドゥシナリオII)あったっけ? Jr.(ロマンシア)はあるけど…。

X68を今買う人や、使っている人には「市販ゲーム目的」な人はいないと思いますよ。MSXで限界が見えてしまった人にはオススメです。ちなみに私はGCC目的の購入です。(UNIXのC)↑

NASHペーパー通信　号外第3号　☆★☆

NARCHです。今回もくだらない話にお付き合い下
は早速いきます。

大予想！！

春競馬のシーズンがやってきました。今回は、4月に
3つのGIレースを大予想します。
賞（4月10日・阪神・1600m）
は分からない。最有力馬と思っていたメローフルーツ
勝てず、オグリキャップの妹オグリローマンも実力
期待がつきます。で、私の一押しはナガラフラッシュ
かし、去年のベガのような突出した馬がいないため、
配当は間違いありません。
賞（4月17日・中山・2000m）
あえず本命は、ビワハヤヒデの弟ナリタブライアン。
強さは本物です。自信を持って◎を打ちます。で、対
ですが、私も好きなナムラコクオー、弥生賞を勝った
イコウオー、上がり馬エアチャリオット、秘めた力を
ィーガードなどがいます。
賞（4月24日・阪神・3200m）
ビワハヤヒデを外すわけにはいかんでしょ。私も◎を
他には、ライスシャワー、トウカイテイオー、ナリ
ン、ムッシュシェクル、ステージチャンプ、マチカネ
ず・・・。うーん、悩むなぁ…。皆さんも悩んで下さ

、安田記念、オークス、そしてダービーの予想をしま
のダービーでウイニングチケットの勝利を的中させた
有り）。お楽しみに。

グ開幕戦レポート！！

日。広島県地方は朝から雨が降るあいにくの天気とな
は、広島ビッグアーチで行われるサンフレッチェーグ
戦を見に行った。
緒に行く友人から「病院に行くので遅れる」という電
た。仕方ないので一人でシャトルバスに乗り、ビッグ
と向かった。
アーチは、広島市内から離れた小高い丘の上にあるス
で、私がここに来るのは一昨年行われたアジアカップ
以来である。その時はとても寒かったという印象が強
め、今回は重装備で来たのだが、雨のためすこぶる寒

に入ったらまぁ人の少ないこと少ないこと。前売りチ
2万5千枚用意した中で1万枚ちょっとしか売れず、
売れ行きもさっぱりだったという。ビッグアーチは5
できる西日本最大級のスタジアムなだけに、非常に寂
があった。
アーチに着いて30分ほどで、友人Yと合流。私はゴ
席がいいと主張したのだが、Yはもっと見晴らしのい
たいと言うので、バックスタンドのやや高い所で見る
た。なぜサンフレッチェのサポーターは、レッズやア
ズやマリノスのサポーターみたいにゴール裏で見よう
のだろうか。私はサンフレッチェのサポーターを、今
ポーターと呼ぶことにした（私はマリノスのサポータ
、本当の話、サンフレッチェが勝とうが負けようが私
の無いことなのだが）。
試合開始まであと少しというところで私は尿意をもよ
で、急いでトイレへ駆け込んだ。そこでGパンのファスナーを下ろそうとしたが、あまりの寒さで手がかじかんでしまい、手に力が入らず、なかなかファスナーを下ろせない。仕方なく、手が暖まるのを待ってからファスナーを下ろし、ようやく用を足すことが出来たが、今度はファスナーを上げられない。やっとの事でファスナーを上げ、トイレから出ると、すでに両チームのイレブンがフィールドに姿を現していた。

さて、試合結果はNASH通信3月号に記してあるのでそちらを見て欲しい（別にN通じゃなくても、そこらへんのサッカー雑誌を見た方が詳しいのだが）。まぁ何と言うか・・・。いい試合だったことには間違いないのだが、盛り上がりに欠ける試合ではあった。

帰りに、カテゴリー1で3000円のサッカー福袋を買ったのだが、結構いい物が入っていて得をした。勿論私はマリノスのを買った。大満足である。

以上、レポートおわりっ！
（「おわりっ！」はNマガではKANTARO さんの登録商標です）

＊修学旅行関連O．Sスペシャル

・鹿児島や長崎では、未だに「すかいら～く」が健在だったのには笑った（今じゃ「ガスト」だよねぇ）。
・九州の方にはお馴染みだろうが、九州には「カルビーポテトチップス九州しょうゆ味」というのがある。結構うまい。
・長崎には、交通量の多い所でも信号機すら無い所があったりして、かなり怖かった。よく長崎市民は事故を起こさないなぁと感心した。
・「夏子の酒」の最終回を見ようとしたが、鹿児島では放送されておらず泣いていた友人がいた。
・長崎の天気予報では、雲仙普賢岳の山頂の風向きまで知らせている。う～ん、さすが長崎。
・鹿児島で磯庭園に行く予定のある人は、さつまいもアイスを買いましょう。おいしいです。250円でした（ダブルだと450円）。

なぜこんな事をしたかというと、3/22～27まで九州へ修学旅行へ行ってきたんです（お蔭でMSXフェスティバルに行けなかった）。詳しいことは日記調にしてNVマガジンに送りますので、そちらを見てください（たぶん#14になるでしょう）。

お問い合わせ先・・・
〒730
広島市　中区光南6丁目　1－5－507
小西　直人　まで！
お手紙待ってます。

では#10で会いましょう！（おお！　フタケタだ！）

1994 4.1　NARCH

<Aleph>

名古屋にもグランパスがありますが、あんまり興味ないです。もちろん、競馬はできないので（私は学生だ！）、分からんです。九州しょうゆ味は前から一度食べてみたいと思ってます。4/19深夜のなんとか（←これじゃまるで分からん）という番組でも紹介されていました。
N通、復活したらまた送って下さいね。
できれば休会の間の会費払って欲しいのですが。
貧しいAlephでした。

(B5)

VERNETの皆さん。どうも初めまして。P.N continueと申します。この度は、会誌を送っていただいてありがとうございます。しかし…実はお金が無いために入会は2、3ヵ月後になると思います。すみません。

えーと、会誌を少し読んでみた感想ですが、いや〜厚いですねぇ48Pですか。文字も小さくて量が多いし、表紙も気合い入ってる。知ってる名前も何人かいるなぁ。ハハハ、私はM.K Softに違うP.Nで入会しています。どうぞ、私が誰だか当ててみて下さい(笑)。では、さようなら。　H6・4・12　P.N continue

カトさんFREE TALK!のイラスト編は連載してるんですがもっと色々とやってくださいお願いします。

ＲＰＧ製作に関する話Ⅴ

３月１８日に日本ファルコムから９８版の『英雄伝説Ⅲ』、４月２日にスーパーファミコンで『ファイナルファンタジーⅥ』が発売されます。いずれも人気ゲームの続編ですが、両方とも前作までとは舞台となる世界をがらりと変えています。『ファイナルファンタジー』の方は毎回違う世界で、ストーリー的にはつながりがありませんが、いつもクリスタルが登場して重要な役割を果していたのが、『Ⅵ』ではクリスタルは登場しないそうです。『英雄伝説Ⅲ』も前作とはストーリー的つながりが全くありません。ところで、この二つのゲームに共通して挙げられている特徴は、フィールドマップ上でキャラクターが細かい動きを見せるということです。泣いたり、笑ったり、手を上げたり、と細かい仕草をするのでしょう。こうした演出はストーリー性の高いＲＰＧでは特に効果的かもしれません。また、『英雄伝説Ⅲ』は戦闘がすべてオートになるそうです。これらの点の成否が注目される所です。ところで『ファイナルファンタジーⅥ』の世界設定においては魔法は一般的なものではなくなっているようです。一般的ではないというのはどういうことか、これから書いていきたいと思います。

第４章　魔法について

魔法というとどういうものをイメージするでしょうか？ＲＰＧに親しんでいる人なら、炎の魔法、氷の魔法、電撃の魔法、回復の魔法、眠りの魔法、といったものを思い浮かべるのではないでしょうか。あるいは、もっと具体的にメラ、ヒャド、ライデイン、ホイミ、ラリホー、といった言葉を思い浮かべるかもしれません。しかし、ＲＰＧを知る以前なら、魔法に対してもっと違うイメージを抱いていたのではないでしょうか。もちろん、炎の魔法も、人を眠らしてしまう魔法も、イメージのなかにあったでしょう。しかし、それは魔法の効果の一部が現れたものに過ぎず、魔法というのはもっとつかみどころのない不可思議なものだったのではないでしょうか。『眠れる森の美女』で、魔女が姫にかけた魔法で姫は眠ってしまいますが、この魔法がスリープだな、と思った人はいないでしょう。まわりくどい言い方になりましたが、要するに魔法というのは、とにかく不思議なことを起こすものであって、炎の魔法とか、魔法を封じる魔法だとか、秩序だったものとしてはとらえていなかったのではないかと思います。おとぎ話に悪い魔法使いが出て来るのは定番ですが、こうした魔法使いが起こす様々な不思議なことに対して、今のは○○の魔法を使ったのだ、といちいち説明出来ないし、説明しようとする人もいないでしょう。こうした、おとぎ話的な魔法というのは、忘れられがちですが、ヒロイックファンタジーだけがファンタジーではないように、こうした魔法も念頭において置くことが重要だと思います。ところで、こういうおとぎ話的な、不可思議な魔法というものは、使える者が少ないであろうと思われます。何故なら多くの人が使えたら、それは少しも不思議でなくなるからです。魔法の認知度、これは世界観と密接に結び付いて、ストーリー、ゲームシステムに影響を与えます。ここで先程の『ファイナルファンタジーⅥ』の世界では魔法が一般的ではないという話が出て来るわけですが、魔法の認知度はいくつかの段階に分けられると思います。

魔法の認知度が高いのは、習えば誰でも魔法が使えるという世界でしょう。魔法を教える学校のようなものがあって、学問の一分野として魔法が存在しているかも知れません。掛算の九九を習うようにファイアーの魔法を習うような、より魔法が一般的なものとして存在している場合もあるでしょう。こういう世界では当然人々の魔法に対する理解は深く、我々が電化製品を利用するように、手軽に魔法を利用するでしょう。魔法を使える人は優等生で、使えない人間が劣っているように見られるかも知れません。このように魔法が当たり前となっている世界はゲームでは見掛けません。当然ながらこういう世界では魔法の値打が低いからです。ゲームの世界では、これよりももう少し魔法が一般的でない世界が多いようです。つまり、学べば魔法が使えるようになるものの、魔法が、現在で言うところの最先端の医学や物理学のように、極めて難解で、つまりそう簡単には理解出来ないものである場合です。学者になれるような頭のいい人だけが魔法を使えるわけです。こういう世界では魔法使いは貴重で、そのあたりにいくらでも魔法使いがいるというわけではなくなります。『ロードス島戦記』の世界がこれにあたります。『ロードス島戦記』の世界には魔法を教える賢者学院があります。こういう世界では魔法使いは一種のエリートと見られるかもしれません。王の側近として魔法使いが仕えていることもよくあります。『ロードス島戦記』に登場する魔術師スレインも、フレイムの宮廷魔術師となります。これよりも魔法が非一般的な

世界では、魔法を学ぶ手段がはっきりしていない場合があります。学校などはなく、高名な魔法使いに弟子入りするとか、古代のまじないの本を読んで研究するとかしないと、魔法を習得出来ないような世界です。こういう世界では魔法使いは極めて少なく、めったにお目にかかれません。だから魔法使いは珍重されますが、一方では怪しげな術、怪しげな能力を持つ者としてうさん臭がられるかも知れません。場合によっては忌避されたり、差別を受けるかも知れません。ひどい場合には、中世ヨーロッパの魔女狩りのように、迫害されることもあるかもしれません。これほどひどくはなくとも、気味悪がられることは十分考えられます。「グイン・サーガ」の世界では、魔道の国パロでは人々も魔術師を見慣れていますが、尚武の国ケイロニアでは、魔術師は気味悪がられる存在です。

生まれながら何らかの素質をもっていないと魔法が唱えられない場合もあります。先天的に魔法を使う能力（魔力）を持ち合わせている者だけが、学ぶことによって魔法を習得出来るのです。この先天的素質をもっている人が多いか少ないかで、その世界が違ってきます。先天的素質をもつ人が多ければ、最初に挙げた誰もが魔法を使えるような世界になるでしょう。逆に極めて少なければ、珍重され、その力を利用しようとする者がいる反面、異端視されて迫害されることは避けられないでしょう。また、魔法の素質をもつものが多くても、その能力を開花させられる人が少ない場合も考えられます。誰もが素質をもっているのに、その磨き方を知らないのです。逆に素質さえあれば、成長するに伴って魔法が使えるようになる場合もあります。成長すれば背が伸びるように、魔法の能力も開花していくのです。この場合魔法を使う本人が、自分に身についた、人とは違う不思議な能力に戸惑うかもしれません。こういう世界で、魔法使いの数が極めて少ない場合、魔法使いは迫害される以前に、その存在を疑われているかも知れません。現在の世界で、超能力者の存在を信じる人が少ないのと同じです。自分が魔法を使えることを隠して生きている人もいるでしょう。『ファイナルファンタジーVI』では魔法が失われた世界が舞台です。当然魔法を使える者はごく希にしかいません。こういう場合、このごく僅かな（場合によっては世界でただ一人の）魔法使いを巡って、様々な出来事が起こるでしょう。これがストーリーの中心になる場合も多いと思われます。また、人間は全く魔法を使えず、ある別の種族だけが魔法を使えるという場合もあるでしょう。多くのＲＰＧでエルフ族は魔力が高いとされています。しかし、魔法を使えない人間が、そのような種族を忌避することも考えられます。また、魔法のない世界に、魔法を使える異世界（異次元、宇宙の別の惑星）の者が何らかの理由で紛れこんでしまう場合もあるでしょう。また、現在からタイムスリップして過去に行った場合、もし何らかの化学製品や電化製品をもって行けば人々はそれを魔法だと思うでしょう。進んだ科学は魔法と同様に見られるのです。例えば電子レンジでものが何故温まるのか、原理を知らなければ魔法の箱だと思うかも知れません。とにかく、魔法がその世界でどれだけ一般的か、その認知度によって世界設定そのものやゲームシステム、ストーリーに影響を与えるのです。

ちなみに主なゲームでの魔法の扱いを見てみると、『ドラゴンクエスト』では職業によって魔法を使える者が限定されているため、先天的素質が必要と言えるでしょう。また、魔法を学ぶようなシステムはありませんが、レベルを上げないと魔法を覚えないということは、自然に覚えるのではなく訓練が必要ということでしょう。ただ、魔法使いの存在はそんなに珍しいものでもないようです。どこにでも魔法使いがいるというわけではなさそうですが、魔法使いがパーティー内にいても、人々に驚かれるようなことはありません。『ファイナルファンタジー』は毎回システムが変わるので、一口には言えませんが、魔法屋がある世界では、魔法がかなり一般的だと考えてよいと思います。『ゼルダの伝説』ではアイテムの力を借りないと魔法が使えません。おそらく魔法を使える者は殆どいないと言っていいでしょう。また、魔法がさほど強力ではないようで、魔法の重要性は薄いようです。『リンクの冒険』にも魔法が出て来ますが、こちらはアイテムの力を借りずに使います。ただ賢者から授けてもらうような形でしか覚えられず、やはり魔法は非一般的なものです。『イース』でも魔法は一般的ではないようです。『ウィザードリィ』では魔法はある程度一般的で、集まって来るものが冒険者ということもあり、魔法使いは珍しくありません。『英雄伝説』では職業による限定がないので、誰でも魔法を使えるのかも知れません。もっとも魔法の効果は、レベルアップすることで上昇する魔力に比例しており、訓練しなければ効果の大きい魔法は使えないということでしょうか。

さて、その世界における魔法の認知度がシステムにも影響を与えると書きましたが、システムが先に決まったなら、逆にシステムが世界観、ストーリーに影響を与えることになります。また、魔法のシステムはゲームバラ

ステムにはどんなものがあるのでしょうか。魔法の習得の仕方と、その使い方に分けて述べてみたいと思います。まず習得の仕方ですが、レベルが上がれば自動的に覚えるというシステムがあります。『ドラクエ』、『ウィザードリィ』、『イシターの復活』などが挙げられます。このシステムはゲームを作る側が、ゲームバランスを取る際に便利です。どのレベルで、どの呪文を覚えるかでバランスをとれる訳です。『ドラクエ』のルーラのような便利な呪文や、『ウィザードリィ』のティルトウェイトのような強力な呪文、『ドラクエ』のザオリクのような死者復活の呪文などは、覚えるレベルをうまく設定しないと、ゲームバランスを崩します。また、強力な呪文を使う敵が出て来出したころに、相手の呪文を封じる魔法を覚えるようにしておけば、魔法の便利さをプレイヤーに痛感させることができるでしょう。このシステムについては、何もしないのにレベルが上がっただけで突然呪文を覚えるのはおかしいという批判もありますが、魔法の種類がたくさんある場合は、いちいち何かをして覚えるのはたいへんなので、そういう点でも自動的に覚えるのは便利です。同じ自動的に呪文を覚えるシステムでも、『ドラクエIII』のように、覚えるレベルにある程度幅を持たせてあるものもあります。必ずしもレベル１０で瞬間移動の魔法を覚えるというわけではなく、レベル１０前後でその魔法を覚えるというようになっています。しかし、この幅が大きすぎるとゲームバランスが取れなくなるので注意が必要です。

レベルが上がれば自動的に呪文を覚えて行くシステムと逆のものが、何かをすることで魔法を覚えるシステムです。『ファイナルファンタジー』では魔法屋があり、魔法を購入することで呪文が使えるようになります。このシステムでは魔法を手に入れるのに必要なものはお金ということになります。逆に言えばお金さえあれば低いレベルでも強力な魔法を覚えられます。お金の使用目的は複数ありますが、主に武器、防具、アイテムの購入に使われます。ところが、人によっては武器に使うお金を節約して、かわりに魔法を購入するかも知れません。逆に武器はすぐ強いものを買っても魔法を全く買わないかも知れません。つまりゲームバランスが取りにくいのです。その点『ファイナルファンタジー』はうまくバランスを取っていると言えるでしょう。『ファイナルファンタジー』では魔法も強力な武器、防具に劣らず便利であったり、強力であったりして、プレイヤーが必要だと思うものになっています。つまり、このシステムではお金を使って購入しなければならない他のアイテムと、魔法のバランスが、値段においても、その威力においても、うまく取られていなければならないのです。このシステムの利点は、必要と思われる魔法を優先的に覚えることが出来る点でしょう。また、魔法屋といのはだいたい町にあるものなので、新たに町を見付ければ、新たな魔法を覚えることができるかもしれません。だから新しい町を見付けたときの喜びが増すわけです。尚、このシステムにはある程度、レベルや魔力が伴っていないと、魔法を買っても使えないという、能力による使用制限を設けてあるものもあります。こうして、制限することでゲームバランスは取りやすくなります。

イベントをこなすことで魔法を覚えるものもあります。既存のゲームで例を挙げるなら『リンクの冒険』でしょう。これも、イベントの発生条件を規定することで、魔法を覚える時期を限定できるので、ゲームバランスは調整しやすいと思います。ただ、このシステムは魔法の種類が多い場合は使用しにくいシステムです。何故ならイベントの数が増え過ぎて収拾がつかなくなるからです。それに、また魔法を覚えるためのイベントか、とプレイヤーが思ってしまうと、イベントがよほどよく出来ていない限り、プレイヤーを退屈させてしまいます。ちなみに『リンクの冒険』の魔法の種類は８種類でした。このイベントで魔法を覚えるシステムを全部ではなく、一部の魔法に採用しているものもあります。『ドラクエV』ではルーラの呪文はイベントによって覚えます。しかし、それ以外の呪文はすべて、レベルが上がれば自動的に覚えるシステムになっています。『ファイナルファンタジーV』では召喚魔法はイベントによって覚えます。たいていは召喚獣との戦闘で、戦闘に勝てば召喚魔法が使えるようになります。これなら召喚獣の強さで、魔法を覚えられるレベルをある程度限定することができるので、バランスは取りやすいでしょう。ただし、このように一部の魔法だけイベントで覚えるようにするときは、その魔法がかなり強力であるとか、便利だとか、印象的だとか、ストーリーに深く関わっているといった特別な魔法である方がよいでしょう。そうでないと何のためにイベントがあったのかわからないし、イベントをクリアしても、いまいち嬉しくないからです。しかし、イベントで覚える方法は、ある魔法を、あるイベントが発生するより前に覚えられたら困るという場合に役立ちます。例えば扉を開ける魔法を、本来ならまだ鍵を手に入れていない時期に覚えられたら、鍵がないと発生しないはずのイベントを発生されてしまったりしますが、鍵を手に入れ

て、そのイベントを終わらせた後でないと、扉を開ける魔法を覚えるイベントが発生しないようにしておけば、困った事態にはなりません。攻撃魔法や回復魔法ではなく、移動中に使う、扉を開ける魔法や、今までに行ったことがある町へ移動する魔法と言った、イベントに影響を与えてしまいかねない魔法を覚える時期を限定するのにイベントによって覚えるというシステムは役立つと思います。

アイテムを手に入れることで魔法が使えるようになるものもあります。そのアイテムが売っているものならば、魔法屋で買うという『ファイナルファンタジー』のシステムとあまりかわりありません。売っていないものなら、イベントと似たような形になるでしょう。アイテムで覚える方法は、世界設定として、既に魔法が滅び去っているとかで、主人公が本来なら魔法を使えないのを、使えるようにしたいときに便利です。例えばスーパーファミコン版の『ゼルダの伝説』のリンクは魔法を覚えませんが、アイテムを取ることで使えるようになります。『ファイナルファンタジーVI』も魔法が失われた世界が舞台ですが、魔導アーマーという機械で魔法を使えるようです。ところでこの魔法を使えるようになるアイテム、多くは魔法の書、杖などですが、これらが魔法を使うたびに消費されてなくなってしまうものだとしたら、魔法は大変貴重なものになってしまいます。そのアイテムが薬草のように簡単に手に入るものならいいのですが、例えばイベントでしか手に入らないものは、使い切ったら二度と使えなくなります。『ファイアーエムブレム』では魔法の書を買うことで魔法を唱えられるようになります（と言っても魔法使いだけしか使えませんが）。この魔法の書は魔法を使うごとに消費され、なくなってしまいます。攻撃呪文や回復呪文の基本的なものは売っていますが、いくつかの特殊な呪文や、強力な攻撃呪文などは売っていないので、イベントで手に入るものもありますが、一度使い切ったら、二度と手に入らないものもあります。とにかく、魔法を覚える手段がアイテムを手に入れることしかない世界では、アイテムがなければ全く魔法が使えないことになります。アイテムの出し方などには十分気を付ける必要があるでしょう。

訓練をすることで魔法を覚えていくシステムもあります。『ルナティック・ドーン』がその例です。このゲームではいくつかの魔法の系統（炎とか冷気とか神聖とか暗黒とか）があり、各々に熟練度があります。キャラクターはお金を払って訓練所で訓練することでこの熟練度が上昇し、熟練度に応じて、その系統の魔法を覚えていくのです。『ルナティック・ドーン』に関して言えば、プレイヤーは、一つの系統を重点的に訓練させて、その系統の強力な魔法を覚えることも出来るし、いろんな系統を少しずつ訓練して、使える魔法のヴァリエーションを増やすこともできます。このシステムも魔法を買うのとよく似ていて、お金があれば多くの魔法を覚えることができますが、『ルナティック・ドーン』の場合は、訓練一回が１カ月かかり、たくさんの魔法を覚えるには随分時間がかかります。このゲームは年齢の設定があり、５０歳を過ぎると能力が下がって来ます。ですからむやみに訓練するわけにはいかないのです。この訓練をするというシステムは、訓練が面倒なものにならないことが必要だと思います。また、訓練を受けるための条件（だいたいはお金でしょう）をうまく調節しないとゲームバランスが崩れます。条件がお金の場合、訓練料が高すぎればプレイヤーの負担はかなり大きなものになります。何故なら、お金を稼ぐのは多くは戦闘かダンジョンの探検ですが、魔法をなかなか覚えられないので、魔法があまり使えない苦しい戦いを強いられることになります。魔法を覚えようにも料金が高いのですから、そのお金を稼ぐためにやはり、苦しい状態のまま戦い続けなければなりません。プレイヤーの負担は想像以上に大きいものとなるでしょう。逆に安すぎれば、プレイヤーはどんどん魔法を覚えてしまい、これもゲームバランスを崩します。バランス調整が重要で難しいシステムと言えるでしょう。

他に、アイテムを手に入れるシステムに似ていますが、何かを調合することで魔法が使えるようになるシステムもあります。『ウルティマIV』などがその例です。これは調合するのに必要なもの（薬草とか魔法の品とか）を手に入れていないと魔法が使えません。また、必要なものが揃っていても調合の知識や技術がないと、調合できません。また、調合の仕方次第で意外な魔法を使えたりするかもしれません。調合の方法が知られていない謎の魔法が存在するかも知れません。また、調合に、化学変化のように一定の法則を設けておくこともできます。このシステムも調合に必要なアイテムを出す時期で、ある程度魔法を覚える時期を限定できます。しかし、調合の仕方の情報で限定することはできません。何故なら品物さえあればプレイヤーは調合の知識がなくても偶然調合に成功して、作り手が意図しない時期に、意図しない魔法を覚えてしまう可能性があるからです。特定の時期に覚えられると不都合な魔法は、調合の品物を出すタイミングで限定しましょう。

今度は魔法の使う際のシステムについて見てみましょう。最もポピュラーなものはマジックポイント、または

マジックパワー、すなわちＭＰの制度です。『ドラゴンクエスト』、『ウィザードリィ』、『ファイナルファンタジーＶ』、『イースⅡ』、『リンクの冒険』など多くのＲＰＧに用いられているシステムです。魔法ごとに消費ＭＰが決められていて、その消費ＭＰ分だけ、術者のＭＰを消費して魔法を唱えます。消費したＭＰは主に宿屋に泊まる、回復アイテムを使う、ＭＰを奪う魔法によって敵から（または味方から）奪う、休息をとるなどの方法で回復します。ただ、たいていＭＰを回復するアイテムは貴重で、そうそう使えないし、敵からＭＰを奪う魔法は効かないことがあるし、そもそもＭＰのある敵が出て来ないと意味がないし、休息を取るのも、休憩中に敵に襲撃される可能性もあり、また、宿屋は確実に回復出来るにしても、一度町まで戻る必要があります。つまり、ＭＰはＨＰに比べれば回復しにくいものなのです。ＭＰの回復のしやすさ、またはキャラクターのＭＰの多さにもよりますが、ＭＰ制を採用しているゲームではだいたいプレイヤーは魔法を節約することになります。この度合が適度であればゲームに緊張感をもたらして、面白さが増します。ただこの調節は難しいでしょう。作り手はダンジョンがどのぐらいの広さか知っているので、魔法をどれくらい使えたら十分かわかりますが、プレイヤーはダンジョンがどこまであるか分からないし、ダンジョンの最後にはたいてい控えている中ボスの強さも分からないので、ダンジョンがもう既に終盤で、ボスもたいして魔法が要らないものであっても、魔法を節約してしまうかも知れません。ＭＰ制の利点は魔法を無駄なく使える点でしょう。不必要な魔法は全く使う必要がなく、必要で頻繁に使う魔法のためにだけＭＰが使えるからです。ここでは分かりにくいかも知れませんが、あとで他のシステムと比べてみればよくわかります。とにかくＭＰ制は最も一般的であり、使いやすいシステムだと言えます。

レベルごとにＭＰを設けているシステムもあります。つまり、魔法にレベルを設け（例えばファイアーとサンダーとスリープはレベル１というように）、そしてレベルごとにキャラクターのＭＰが定まっているのです。もちろん低いレベルのＭＰは高く、高いレベルのＭＰは少なくなっています。だから、低いレベルの魔法は何回も使えるのです。このシステムの利点は、キャラクターがかなり強くなっても、高いレベルの魔法を頻繁に使えないようにすることができるのと、回復魔法なら、レベルが低い魔法でもいつまでも使えるという点です。つまり、普通より強力な回復魔法を覚えれば、低いレベルの回復魔法は使わなくなります。具体例を挙げて言えば、『ドラクエ』で終盤になってベホマの呪文を使うころになれば、ホイミの呪文は殆ど使わなくなるということです。何故なら、たいして効果がないホイミにＭＰを消費するのがもったいないからです。しかし、レベルごとのＭＰ制なら、レベルの低い回復魔法をいくら使っても、他のレベルのＭＰを消費するわけではないので勿体なくはないし、せっかく低いレベルにもＭＰの割り当てがあるのだから、使わない方がもったいないということで、低いレベルの回復魔法でも使用されるのです。攻撃魔法でレベルの低いものは殆ど効果がなくて意味がありませんが、回復魔法なら、塵も積もれば山となる、で何回も使えば、高いレベルの魔法に匹敵するぐらいの量を回復出来ます。これで高いレベルのＭＰの節約も出来ます。このように、レベルごとのＭＰ制にはいくつかの利点がありますが、欠点もあります。やはり、ほとんど使わないレベルとよくつかうレベルが出来てしまうということです。ほとんど使わないレベルのＭＰは余って無駄になり、よく使うレベルのＭＰはすぐ不足します。レベルによる使用頻度の差をなくすのは極めて難しく、この欠点を克服するのは困難でしょう。

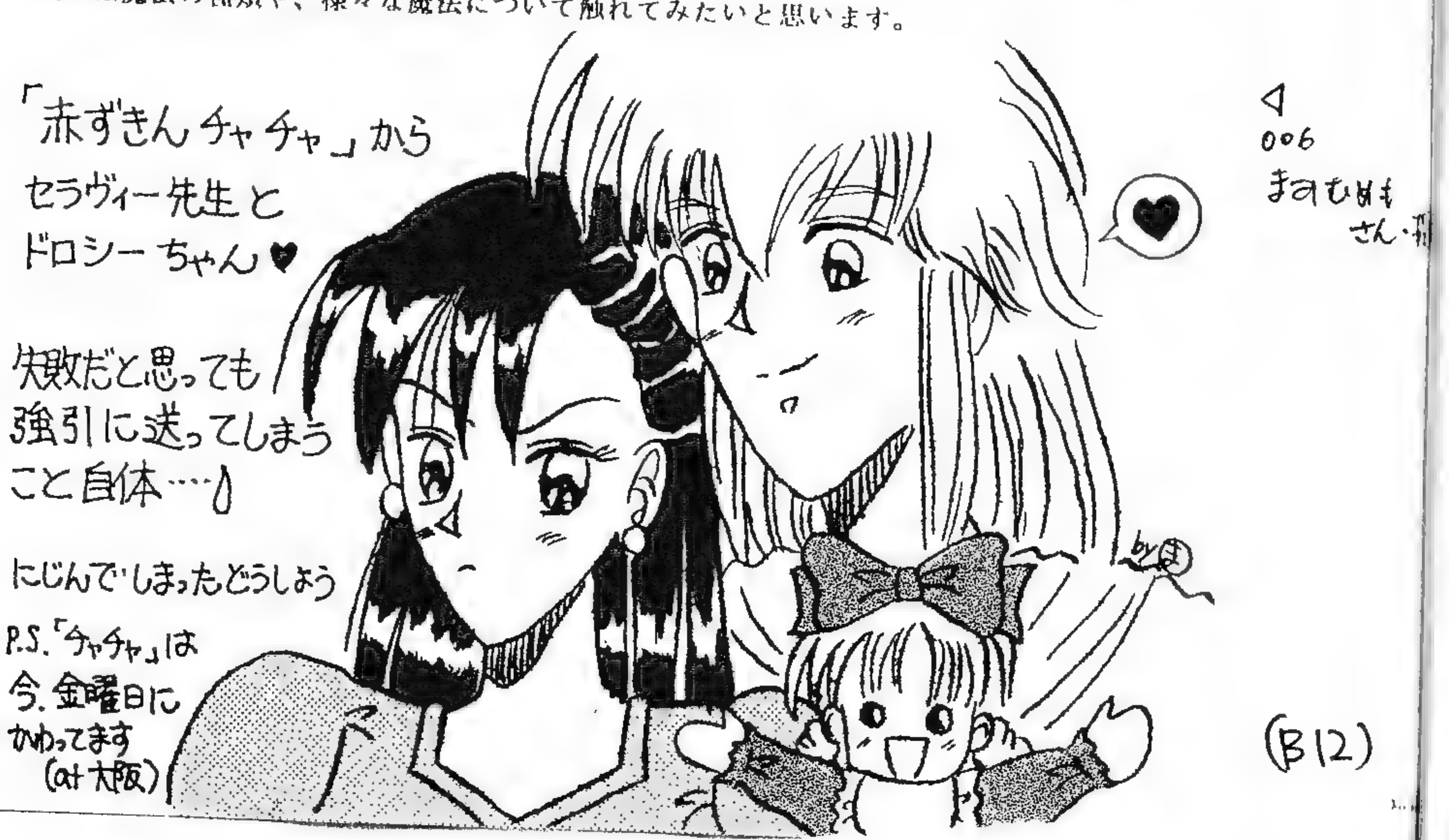
レベルごとにＭＰではなく使用回数を設けているものもあります。利点、欠点はレベルごとにＭＰを設けている場合と同じですが、ＭＰの端数（消費ＭＰが最低のものでも１０消費するときに、３しかＭＰが残っていないような場合、この３は無駄になる）が出ない分だけより効率的でしょうか。尚、テーブルトークＲＰＧの『Ｄ＆Ｄ』のように、その日が始まるときにそのレベルの使用出来る魔法を、決められた数選んでおく場合もあります。つまり、レベル１が3回と決まっていたら、冒険に出る前に３つの魔法を選んでおいて、冒険中はその３つしか使えないのです。３つの魔法は、何も３種類選ぶ必要はなく、同一のもの３つでも構いません。回復魔法のように何回も使いたいものなら、３つとも回復魔法を選んでおけば、回復魔法は３回使えます。使用回数は当然、レベルが上がれば増えます。尚、たいていは使用回数は宿屋に泊まるなどして次の日にならないと回復しません。出発前に魔法を選んでおく場合は、冒険中どんな魔法が必要になるかわからないためシビアなシステムだと言えます。レベルごとにＭＰを設けているシステムでも、魔法をすべて使えるのではなく、いくつか選んでおかなければならないものもあります。ただ、出発前に決めたらその日はもう変えられないという厳しいものは少なく、だいたいは持っている魔法の書を読み直すとか、魔法屋で魔法を買い直すことで、使える魔法を変えることも出

来ます。ただし魔法屋で買う場合は、その魔法が高価であれば、そうそう気軽に交換するわけにはいかなくなでしょう。また、使用回数はレベルごとではなく、各魔法ごとに設定することも出来ますが、この場合、レベのときよりも魔法の使用頻度の差のために、無駄がかなり多くなってしまいますので、あまりいいシステムと言えないでしょう。

いくつかの魔法の枠を設けておいて、その枠に魔法をあてはめるシステムを採用しているのが『英雄伝説Ⅱ』です。つまりいくつかの魔法の枠があり、各枠に魔法をあてはめます。魔法を使用すると、その枠のメーターゼロになります。メーターは徐々に回復していきますが、メーターが満タンになるまで、その枠の魔法は使えせん。メーターの回復の速さは魔法によって違います。高度な魔法は回復が遅いのです。枠にあてはめる魔法全部違う種類のものでも、同じ種類のものを複数でも構いません。また、枠にあてはめる魔法を変えたいとき魔法の書を読めばいつでも変えられます。もちろん魔法の書を持っていればのことですが。枠に当て嵌める魔を変えた直後はメーターはゼロになります。何故ならメーターが満タンになるとしたら、魔法を覚え直すことメーターを回復されてしまうからです。尚、『英雄伝説Ⅱ』では魔法に上位魔法（『ドラクエ』で言えばホイに対するベホイミ、ギラに対するベギラマのような同じ種類の効果をもたらすものの、下位魔法に比べて、よその効果が高い魔法のこと）というものがなく、キャラクターの能力が上がれば、それに伴って魔法の効果ががっていきます。これはバランスを取るのが大変ですが、『英雄伝説Ⅱ』ではそのバランスがうまく保たれてり、魔法に無駄が少なくできていました。『ファイナルファンタジーⅡ』でも熟練度を設けて、熟練度が上がばその魔法の効果も上がるようになっていましたが、熟練度はレベルが上がるのに伴って上がるのではなく、法を使用することで上がるため、使用しない魔法は、いつまでも弱いままで、いざ何かのときに使おうとして使えないような事態が起こりがちでした。このためわざわざ魔法の熟練度を上げるために不必要な魔法を使わければならなかったりして、システムの完成度があまり高くなかったように思います。それに比べれば『聖剣伝説２』では、同じ熟練度のシステムを採用していましたが、熟練度は割りと上がりやすく（結構魔法を自然と使ているので）、また魔法の熟練度が低くてもそれほど困らないゲームバランスになっていたので、熟練度のシテムがある程度成功していると言えると思います。

さて、今回は主に魔法のシステムや設定のことを書きました。世界設定によってシステムが限定されて来る場合もありますし、逆にシステムから世界設定が限定されることもあります。わかりやすい例で言えば、魔法がわれて過去のものとなってしまった世界では、魔法はアイテムを手に入れることでしか使えないというシステムになる、というようなものです。世界設定からで、システムからでも、好きなほうから（というよりも思い付いた方から）先に決めればいいですが、世界設定とシステムが矛盾しないように気を付ける必要があるでしょう。

次回は魔法の種類や、様々な魔法について触れてみたいと思います。



ゲーム審議会

第1回　ゲーム批評

「あれほど大騒ぎして、結局、抜け穴だらけのザル法しか作れなかった政治改革といい、子供さえだませない夜の国民福祉税の発表といい、政治の混迷が日本中を巻き込んでいる、とメディアは伝える。本当だろうか。の実力者が白昼堂々と不満気に会見するのなどを見ていると、一般人はさめざめとした気分になる。しらけるだ。まるでテレビ・ゲームと変わらない、と。きのうまで評論家だったセンセイが、金バッジをつけると「評家のみなさんは、責任をとらなくていいから、気楽だ」と平気でのたまう。ゲームの中でキャラクターが変身るように、議員がタレントに、詩人がキャスターに、キャスターが政治家にめまぐるしく姿を変える。首相も者も詩人もコメディアンも、いざブラウン管に収まると、並び一線の人気投票の対象にされるとしたら、どうれば現実の重さをテレビから感じることができるのだろう。メディアが熱くなっても、選挙の投票率は、下が一方なのだ。"犬の訓練士"による殺人事件や、米五輪フィギュア選手のスキャンダルだって、関係者以外に"○×サスペンス劇場"と変わらないようにうつる。現実感がどんどん希薄になっていく。その一方で確実に事は減り、税金は増える。実社会とブラウン管の向う側をつなぐものはいったい何なのか。恥ずかしながら、くにはまだ答えが見つからない。（放送作家）」

本当に恥ずかしい。上の文章は９４年２月１４日付毎日新聞朝刊の「メディア漂流」というコラムです。見出は「まるでテレビ・ゲーム……」。マルチメディアという言葉が世の中で盛んに使われ、これからはマルチディアの時代と、したり顔で識者が言う。しかし、テレビ・ラジオというメディアを担う放送作家の、テレビゲームへの認識がこんなものでは、御本人が「恥ずかしながら」と書いておられるとおり、本当に恥ずかしいし、マルチメディアなんて、やはりマスコミの空騒ぎか、と思えてしまいます。

上の文章を読んで、ゲームをよく知る皆さんは「どうして、ここにテレビゲームが出て来ないとならないんだ？」と首を傾げたのではないでしょうか。どうしてテレビというメディアを通したとき、現実が非現実的に見えてしまうのか、とその問題を嘆く文章に何故テレビゲームが引き合いに出されなければならないのでしょうか。この放送作家はどうやらめまぐるしい変身の比喩としてテレビゲームを登場させています。しかし、この比喩は適当でしょうか。この放送作家はいったいどんなゲームを念頭において書いているのでしょうか？『ファイナルファンタジーV』のジョブチェンジのことでしょうか？全く不適当な、誤った比喩だとはいいませんが、適確な比喩ではありません。また、現実がブラウン管を通すと非現実と同じに見えてしまう、この非現実のものとしてテレビゲームを登場させているのかもしれませんが、テレビゲームの非現実と、現実味を帯びて伝わらない現実では、非現実の質がまるで違います。ゲームは非現実であることを前提にし、そこにどんな魅力的な非現実を作り出すか、というものであり、現実ではあり得ません。政治改革の茶番が非現実に見えるのは、それが非現実だからではなく、それ自体は現実であるのに、受け手の受け取り方、または伝えられ方のせいで非現実に見えているだけなのです。だからやはり現実は現実であり、政治改革の茶番や、殺人事件が、まるでゲームだ、などと見出しにまでするのは、ゲームに対する無理解だと言えます。マスコミのゲームに対する無理解や、何か悪いことにゲームを引き合いに出す姿勢は、たいへんよく見掛けます。次の文章は、ある本に載っていた「朝日新聞はファミコンが嫌い？」という題のコラムの一部です。

「以前からマスコミにはドラクエ叩き・ファミコン害悪論が存在した。８８年７月１９日の朝日新聞では、目黒区の中学生が両親と祖母を殺した事件について写真家・藤原新也氏が「奇妙にドラクエと一致・虚構が現実を侵す？」と発言している。話の骨子は、少年が複数の凶器を用意したことを、ドラクエのアイテム集めに似ているとこじつけただけ。実はこの少年はドラクエをやったことはなかった。興味本位のドラクエ叩きはその後もつづき、潜水艦と釣り船の衝突では、救助に遅れた自衛官の態度を「ゲームプレイヤーの無関心さ」と決めつける投書も載った。そして『月刊アサヒ』８９年１１月号「テレビゲームてんかん」。ファミコン画面のちらつきが幼児の失神を誘発することがあるのを、あたかも花粉症やエイズのごとき新病として取り上げた。」

でさえ、ゲームにこじつけて批判するのだから、ゲームが少しでも関係があれば、さ
らに声を大にしてゲームを非難する。「奇妙にドラクエと一致」？そりゃ奇妙でしょう。何といったって一
ないのですから。果して『ドラクエ』には「両親だって、気に入らなければ殺してしまえ」というメッセー
込められていたのでしょうか？『ドラクエ』ほど典型的な勧善懲悪のストーリーはおとぎ話にしか見いだせ
ほどではないでしょうか。ひょっとしたら藤原新也氏は、自衛犬の訓練士による殺人を「奇妙に桃太郎と一
と思っているのかもしれません。また、自衛官が救助に遅れたのも、テレビゲームをやってて遅れたのなら
知らず、テレビゲームをやっている人間は人命に無関心、という図式がいったいどこから出て来るのか、さ
りわかりません。むしろ、ゲームと現実を混同した自衛官だったとしたら、早く救助しないとゲームオーバ
なってしまう、と急いだかも知れません。いずれにせよ、人命をゲームのせいで軽視している人がいたら、実
にこの人がそうです、と紹介して欲しいものです。とにかく、週刊誌などより遥かに信用がおける情報を伝え
いるはずの新聞が、テレビゲームに対してあまりにも無理解な記事や、事件をテレビゲームと無理やりこじつ
た記事を載せるのは何故でしょう。それは、マスコミ、そして世間に、「テレビゲームは社会悪だ」という感
があるからでしょう。先の「メディア漂流」というコラムにしても、何故テレビゲームを引っ張り出したかと
えば、世間にテレビゲームは社会悪だという感覚があるので、テレビゲームを引き合いに出せば、書き手の問
にしたい事柄（ここではテレビを通した現実が非現実に感じられること）が、いかにも社会問題に見えるから
しょう。朝日新聞の殺人事件の記事もそうです。テレビゲームと結び付ければ、たちまちそれは、大変な社会
題に見えるのです。湾岸戦争が「テレビゲームのような戦争」と書かれたのも同じ理由からでしょう。アメリ
軍のピン・ポイント爆撃がテレビゲームのよう、人が見えない戦争はテレビゲームのよう、人命の軽視はテレビ
ゲームの悪影響、マスコミは言いたい放題言いましたが、果して裏付けはあるのでしょうか。人命を軽視してい
る、というのは興味本位で戦争の行方を見守った子供に向けて言っているのでしょうが、あの戦争を興味本位で
見守ったのは、むしろ大人たちだし、戦争を始めたのだって、ゲーム世代ではない大人たちです。ブッシュ前大
統領が『アフターバーナ』をやっていたとか、フセイン大統領が『大戦略』に夢中だったとかいうのなら、ある
いは何かあるのかもしれませんが、戦争が始まったとき、イラク人の人命より、株価を気にした大人たちの、人
多数がゲームをやったことがない、ということを証明する方が、より簡単だと思いますが、どうでしょうか。湾
岸戦争の終結後、高校生を対象に行われたアンケートの結果が、毎日新聞に載ったことがあります。記事の見出
しは、確か「高校生は平和主義」だったと思います。この記事の中で、湾岸戦争に興味を持ったか？という質問
に対して、持ったと答えている高校生が多いことについて、テレビゲームの影響か？と書いてありました。一方
で見出しにあるように、戦争に反対と答えた高校生も多かったのです。ゲームと人命の軽視の間には、このアン
ケートの結果からも、有効な関係が見いだせないことがわかるでしょう。テレビゲームの「悪影響」を受けてい
るはずの高校生が、戦争に反対なのですから。むしろクウェートのために戦争もやむなし、とした大人の方が多
かったのではないでしょうか。ところでこの記事についていたイラストは高校生がテレビゲームをしているイラ
ストで、テレビ画面には戦車が映し出されていました。この戦車が実に画面の３分の２を占めるような大きさで、
これではゲームにはなりえません。また、高校生の持っているコントローラーは右側に十字ボタン、左側にトリ
ガーボタンがついていました。別に写実的なイラストではないので、ゲームをしていることがわかればいいので
しょうが、ゲームを知らない人が描いた、安直に戦争とテレビゲームを結び付けたイラストであることは間違い
ありません。

ところで世間はテレビゲームを社会悪と見なしていると書きました。そのためマスコミがゲーム害悪論を唱え
がちだと書きました。本当にテレビゲームは害悪なのでしょうか。テレビゲームでは血が見えないので、殺すこ
とを何とも思わなくなる、という批判があります。ではそう言う人達は、敵を倒したり、主人公がやられたら、
血が飛び散るゲームを作ったら納得するのでしょうか。きっと今度は、残酷で子供に悪影響を与えると言うでしょ
う。では殺すという行為自体がゲームにあることがいけないのでしょうか？桃太郎は悪い鬼を退治します。助さ
んと角さんは１年間に、何人の人を殺しているでしょう？また、日本では少ないですが、アメリカなどで警官が、
抵抗する犯人をピストルで撃つことを非難するしょうか？ゲームの中で主人公に倒されるのは、主人公に敵意を
持って襲って来る悪い奴らです。ストーリー性が少しでもあるゲームの内容は、すべて、例外なく勧善懲悪と言っ
ていいでしょう。それをだめだというなら、世の中にあるすべての勧善懲悪ものは、すべて同じ理由でだめだと

言えるでしょう。『ドラクエ』ではモンスターを倒したときに、「〇〇をたおした」と表示されます。「殺した」という表現を避けて「倒した」という表現を用いているのです。童話の桃太郎でも、鬼を「殺した」とはせず、「やっつけた」とか「退治した」とか「懲らしめた」になっています。ゲームは世間が思っているよりも、殺伐としないように、気を配っているのです。そして、中には「希望」とか「愛」とか「勇気」とか、そういったメッセージを込めたものもあります。そのメッセージを受け取らずして、その物語の中に出て来る戦闘シーンをけしからんとするのは、戦争映画を見て、反戦のメッセージをくみ取らず、戦争を子供に見せるとはけしからん、と言うようなもので、要するにゲームに対する無理解から出た、不当な批判なのです。

ゲームの世間での評価は不当なものと言っていいでしょう。先に紹介した「朝日新聞はファミコンが嫌い？」のコラムの最後に「ファミコンは確実に日本の文化になった。頭の硬い新聞が、この流れに追いつくのはいつのことだろう。」とありますが、テレビゲームはメディアの一つとして、文化として存在しているのです。しかし、ゲームの扱いは不当です。やはり次元の低いものとしてしかとらえられていないのです。ファミリーコンピュータマガジンの「隠居の目」というコーナーに書いてあったことですが、マルチメディアを掲げるコンピュータはゲームだけではなく絵も描けるし、学習にもつかえるという宣伝をしているものが多いですが、これはゲームをレベルの低いものと考えている裏返しではないか、ということです。マルチメディアといいながら、ゲームは他のメディアに比べ低レベルなものとしてしか考えられていないのです。家庭にこれだけコンピュータを普及させ、マルチメディアというものが実現可能になる環境を作るのに大きな役割を果したのは、テレビゲームです。

テレビゲームが他のメディアと同等の扱いを受け、文化の一つとしてとらえられるようになるためには、しっかりしたゲーム批評の確立が重要だと思います。アカデミー賞受賞作品といえば、映画をあまり見ない人でも感心しますが、聞いたこともない賞を受けても、誰も注目しません。賞には権威が必要なのです。そして、権威を持つためには、批評がしっかりとなされている必要があります。批評がいいかげんなものなら、評価されても、その評価が信用されず、本当にいいものかどうかわかりません。賞をもらったところで、いいものか悪いものかわからないのだったら、そんな賞は意味がありません。アカデミー賞をもらった作品は面白いのだ、という世間の信用は、映画の批評をちゃんとできる人が世の中にいることに基づいています。

ゲームではこの批評がきちんと行われていないと言えます。ファミマガにきむらはじめ氏がゲーム評論講座を書いています。その中で、雑誌のレビューなどは、担当者の好き嫌いが書いてあるだけで、批評になっていないと書いています。確かにそのとおりで、面白いかどうかは人の主観です。客観的に、ここはこうだからだめだ、とか、ここでこういうふうにプレイヤーを楽しませる工夫があるから面白いとか、そういう批評が出来ていないのです。また、これも講座の中に書いてあったことですが、クロスレビュー（複数のレビューの担当者が、もうすぐ発売されるゲームをやって、批評を書くもので、ファミコン通信などに見られる。ファミコン通信では点数を付けている）は、何本ものゲーム、時には１０本以上のゲーム、それもＲＰＧなど大作数本を含む、を編集期間中に全種類やって批評を書かなければならないのだから、当然ながら一本一本をじっくりやっている暇などなく、最初のほうだけ適当にやって批評を書くしかなく、きちんとした批評ができるわけがないのです。また、ファミコン雑誌の広告主はゲームメーカーです。ゲームの紹介記事中に、そのゲームの欠点など絶対に書いてありませんが、スポンサーの商品を批判は出来ないでしょう。現在のゲーム批評の問題点は、「ゲーム評論講座」を読んでいただくのが一番なので、これ以上は書きませんが、しっかりしたゲーム批評の確立、これがテレビゲームがメディアの一つとして世に正当に評価されるための第一歩だと思います。

このコーナーの趣旨はそこにあります。ゲームをいろんな面から、真面目に考えて見ようと思って、このコーナーを始めました。もちろんゲームというのは楽しければ、それでいいのですが、少し考えながらゲームをする、ここにはこんな工夫があるなとか、ここはこうだから面白くない、こうすれば面白くなるのにとか、そういうふうにゲームをやってみれば新しい発見があるかも知れません（『ドラクエ』などはよく見ると作り手の工夫がわかって、随分感心させられます）。また、ゲームを作りたいと思う人は、考えてゲームをすればいろいろとゲームから学び取れるでしょう。ゲームをよくされる方ならゲームについて思うこと、考えることがあると思います。もし、このコーナーに対する御意見、御感想、また反論などがありましたら、是非お聞かせ下さい。

一回目ということで長くなりましたが、次回はもう少し短いと思います。毎回テーマを決めて、それについて考えてみたいと思いますので、よろしくお願いします。

SHINING FORCE

4．　同盟国アルタローン

ルーンファウストの騎士カインに突然襲撃されたガーディアナ王国。そして国王、騎士隊長バリオスを始め、多くの者がその犠牲となった。アベルはカインを追ってルーンファウストへと渡るため港町リンドリンドに向かう旅に出発した。
アベルと別れた宰相ノーバの依頼で同盟国アルタローンへの援助を求める書状を携えることとなり、北へと向かうのであった。

アルタローンは５年前に建国されたばかりの新しい国である。本当は２００年前に鉱山採掘の為に町ができたのだが、短時間で人口が急激に増加したため市政が乱れ、５年前までガーディアナの調停で代官がおかれ、そして今、独立国として歩んでいるのだ。しかし最近新しい鉱物が発見され、それが非常に硬度の高い物であった為に一躍売れに売れ、突然金持ち国となったのだ。だがアルタローンの町の人は貧乏な生活からいきなり金持ちになったので、お金の使い方が分かっていないらしい。

「うーむ。やはりルーンファウストは我々の邪魔をする気でいる様ですな」
あまりしゃべらないゴングがアルタローンへと続く街道の方を見てそうつぶやいた。確かに、古えの門にも出没したルーンファウストの騎士ルーンナイトが５人、目立たない様に時々森の陰から顔を出していた。
「全部、息の根を止めてやるだけよ。アベル、急ぎましょう」
「こりゃ、メイ。ここは隠密にいかねばならん。向こうさんもそれなりの準備をしているだろうからのう。」
「さすが、ゴート様！ダテに年を取っていませんね」
「ほっほっほっ……それはどういうことだ、ラグ？！」
「…アベルさん……どうかしたのですか？」
皆がいろいろと言っては大騒ぎしている中、ぼんやりとしていると、こういうことに敏感なタオが心配そうに話かけてきた。
「あ、ああ…ちょっと考え事してて…」
「考え事、ですか？」
「うん……あのカインのことでね」
「カイン？」
途中で横からケンとハンスが入ってきて口を挿む。
「…どこかで会った様な気がするんだ。」
「どこかで？記憶を失う前かな」
「分からない……顔も仮面に隠れて見えなかったからな」
そう答えたアベルであったが、自分でもあいまいな勘のために何とも言いようがなかった。しかし、あのカインを知っているということは、自分はルーンファウストと関係のある人間なのであろうか……。
「アベル？どうしたんだ？早くいくぞ！」
自問するアベルに、前へ行っているロウが向こうから大声で叫んだ。ハンスが苦笑してアベルの肩を軽く叩く。アベルは肯くと、傍に一緒にいるケン達と共に、先行する仲間を追いかけた。

途中、思いがけない大コウモリの来襲もあったが、意気込む一行の敵

ではなかった。バタバタとルーンナイトを仕留めて前進していく一行の前に、壮大な城が見えてきた。吟遊詩人達にこの世で一番立派であると唄われる、アルタローン城である。その趣味のなさは別として。

「わあ——！大きな街だなあ！！」
ロウがアルタローン城下町に入った時、最初に発した言葉がこれであった。故郷ガーディアナよりも、ひとまわりもふたまわりも広い。人びとの声も、ここでは生きいきとしている。隣の国、ガーディアナが滅ぼされたばかりにしては、少し奇妙ではある。
「…ガーディアナの事、知らないはずはないよね」
「少なくとも、国王には知らせがいっているはずじゃがな」
メイとゴートもそのことには気づいた様であった。２人は勝気な性格の故に、一行のリーダー格という立場になってきていた。まだ新米リーダーのアベルとしては頼もしい限りだが……。
「ねえ、アベルさん！！宝箱がこんなに落ちてますよっ！」
「…ちょっと……それ、人の国の物だってば…」
「おおっ、これは元気のパン！これを食べれば力がつくんですよ」
早くもケンやラグはアベルの言葉を聞かずに街の中を荒し回り、ゴングはゴングで誰に言うともなしにウンチクを披露している。ハンスとタオはもの珍しげに街の人びとに話し回っている。ロウはというと、僧侶のくせに女の子を追いかけている。
「９人にもなると大変じゃな。」
ゴートはにやにやと、懸命に仲間を集めようとしているアベルを見て言った。
「まったくですね」
「しかし、これだけ仲間がいるということは、本当に幸せな事なのじゃからな。一人一人の力が平和を築きあげる…。大切にしなければな」
アベルはゴートの言葉に大きくうなずいた。

ケンの歓声の通り、アルタローンには宝箱が誰にでも取れるぐらい無造作においてあり、金持ち国という実感がひしひしとした。
「…こんにちは。私は占い師のミシャエラというもの。あなたは自分の未来を見たいと思いませんか？」
後から突然、ローブ姿の若い女が声をかけてきた。あまりの妖しく美しい女の出現にアベルはどぎまぎして、おもわず首を縦に振ってしまった。メイが隣で憮然とした顔つきをし、弟のケンの手を取って先に行こうとする。だが、ロウを始めとする男連中は目を輝かせてミシャエラの顔を目の保養とばかりに眺めていた。女はクスリと笑うと、一行の真ん中でおもむろに水晶玉を取り出すと占いはじめた。
しばらくしてミシャエラはさっと暗い顔をした。
「…どうなんだい？」
ハンスが心配そうにたずねる。占い師は首を挙げた。
「…あなた方の前には、暗雲がたちこめています。忠告します、今すぐその旅をお止めなさい。」
それだけ言うと、ミシャエラは頭を下げて、そそくさと立ち去った。
「………」
アベルは仲間達と顔を見合わせた。一同暗い顔をしている。
「まったく…なにやってるんだか」
メイはそれみたことかという顔で男達の方を見て溜息をついた。不安が一杯の旅である。アベルは皆を励ますしか仕方がなかった。

市街でも民衆の怠惰さはひどいものがあったが、城の中の番兵のものは言葉にできないものである。ある者は昼間から酒におぼれ、ある者は職務をほったらかしてのんびりと川を眺めていたり…。名誉と勤勉さを重んじるガーディアナ騎士団のメイとケンの姉弟にとって、この隣国の有様は耐えることができないらしい。
「このままじゃ、この国がルーンファウストに侵略されるのも時間の問題だわね！」
メイらしい辛らつなセリフではあるが、確かにこの状況では否定できない。一行に重い空気が漂う。その中に明らかに場違いな、明るい声が響いた。
「ねえねえ、君ひとりぃ？一緒に遊ばな…ぐへっ」
「ロオッッッ！！」
アベルは焦って親友（？）のロウの耳を引っ張る。半ばこの沈黙を破ってくれたことに感謝しつつ。ロウに不幸にも追いかけられていた少女は困惑した顔をこちらに向けた。
「んっ？！あなたはキャントール族の方では？！」
歩く百科辞典ゴングの言葉に皆一斉に騒ぎだす。
「ええっ　あの幻の種族と言われる？！」
「わーい！サインしてっ」
おいおい……アベルはつっこみたいのを我慢して、キャントールの少女を見つめた。顔が長く、犬をイメージさせる鼻がキャントールの特色である。少女はいきなり大勢の冒険者に囲まれて驚いたが、やがて小さな声でチップと名乗った。
「あなた方…ガーディアナの人ですか？王に会うとか…」
「あっ、ガーディアナといってもこんな無節操な奴ばかりじゃないですからね。そこんとこマチガエないでね！！」
「いたたた！踏みつぶすなよ、メイッ！おまえの足はごついんだからな！大体おまえ…」
「…で、それはどういう事なんだい？」
アベルは話を戻して少女に問いかけた。ほっとかれたメイとロウは憮然としているが、耳は少しのことも聞き逃すまいと傾けていた。
「あの…あたし…立ち聞きしたんです。……すいません、これ以上言えません。とにかく王様に謁見するときには気をつけて下さい」
そう言ってチップは退場する。アベル達は呆然と見送った。
「また女に不吉な事を言われて逃げられる…アベル、おぬし女運ないのう。ひゃっはっはっ」
「やめて下さいよゴートさん。それより国王が鍵を握っているのなら会わない訳にはいかないし、なによりこちらにも任務がある。」
アベルはそう言って仲間達一人一人を見た。皆一斉にうなづいた。

「ほう…おぬしらガーディアナから…そしてわしに復興の援助をしろというのじゃな…」
アルタローン国王の口調は何かを棒読みしているがごときのものであったが、アベルはそしらぬ顔して応対した。
「現在、ガーディアナは壊滅状態で、とても貴君の助けなしにはどうすることもできないのです。これもあのルーンファウストが…」
ガタンと大きな音をたてて突然国王が豪華な椅子から立ちあがった。顔面真っ青で今にも倒れそうであったが、国王の誇りがなんとかそれを押しとどめていた。
「あいすまぬ…とにかく、ここでは話がしにくい。連いてまいれ」

王はよろよろと傍らの兵士を伴って、アベル達の後ろにある先程入ってきた扉のほうへと歩いていく。一行も用心してその後に従った。
暫く歩くと階段があり、国王は後ろも振り返らずに下りていった。アベル達も用心しながら後にぞろぞろと続く。地下にはいくつかの扉が並んでいて、王は右端の扉の前で立ち止まった。
「ここじゃ。」
王は短くそう言うと、慌てたように大急ぎで中へと足を踏み入れた。アベルも急いで追いかけて部屋に入る。
その時、突然アベルの背中でバタンという音と共に扉が閉まった。
「ちょっと！まだ仲間が……」
アベルはそう叫ぼうとして、はっと息を呑み込んだ。目の前に忘れもしないまがまがしい仮面をつけた男がいた。ガーディアナを襲い国王と大恩ある騎士バリオスを殺害した、ルーンファウストの暗黒剣士カインである！
「お、お前…ルーンファウストに帰ったんじゃ…！！」
「ふん…貴様こそあれに懲りずに、まだ我らに逆らうとはな。」
カインは鼻を鳴らして正面の椅子から立ちあがった。アベルはちらりと周りの様子を伺った。扉の前に騎士が４人、カインのまわりに３人、アルタローン国王にも３人…撒くのは不可能か。そんなことを考えているアベルに、カインは見澄かしたように冷たく笑った。
「抵抗しても無駄だ。外の奴らもそのうちくたばるだろう。…牢にこいつを入れておけ！」
カインの命令により配下の騎士はアベルに縄を掛けはじめた。仕方なくされるがままになる。
「悪く思わんでくれ…これもアルタローン国の為だ…」
国王のつぶやきを背にしてアベルはしょ引かれて王の私室を出た。そしてもう一階下の牢に投げこまれた。

「さあ困ったぞ…どうやってここを出ようか…」
アベルは外の物音が遠ざかるやいなや辺りの壁や鉄格子をぺたぺたと調べはじめた。もともと呑気なアルタローン国のものである。あちこちに今にも崩れそうな破れ目がある。
「よーし！！」
アベルはナイフを胸元から取り出すと穴を広げ始めた。思わず熱中したため、いつのまにか人が近づいてきたのに気がつかなかった。
「まったく…じっとしていることができないんだから…」
はっと鉄格子の外を見たアベルに背の低い少年が笑いかけた。
「助けにきたぜ」
「ロウ？！みんな無事なのか！」
「ああ、なんとかな。皆この上で待ってる。行こうぜ！」
牢の鉄格子の扉は、あまり目立たないが心優しきアーチャーのハンスが器用に開けてくれた。向こうの方で見張りをしていた魔法使いのタオもアベルの元気な姿を見て目を潤ませて走ってきた。ロウの案内で４人はそっと奥の階段を上がった。
城の外には仲間が揃っていた。強気なメイ、そしてケンの姉弟。ゴート・ラグの斧使いコンビ。姿に似合わず博識なゴング…そしてその横にはあのキャントールの少女チップがいた！
「アベルさん、あたしが立ち聞きしたのは王様とカインというルーンファウストの騎士の会話だったんです。でも、王様のこと悪く思わないで下さいね。とても悩んでいらっしゃったんですから」

「…そのようだね。王様、やつれて足がふらつかれていたし」
苦笑してそう答えると、アベルは仲間達に大声で言った。
「さあ、この国を出てリンドリンドに行こうか！」
「そうはいかない。お前達にはここで死んでもらわないとな」
「カイン？！くそーー！」
街の出口にはまるで出てくることを予測していた様に、カインが手下を率いて待伏せしていた。仲間は皆、顔を青ざめて武器を構えた。
「ねえアベル！そういえば私たちはカインを追ってルーンファウストにいこうとしているんだから、ここで倒しちゃったらいいんだけどね」
「…そういえばそうだな。…でも今の力では無理だ。この前のは運が良かったんだから…」
「くっくっ　その通りだ。…折角考えなおす機会を与えてやったのにな。まあ、これも何かの縁だ。俺の手であの世へ送ってやろう！」
カインの傍には今まで戦ったドワーフやルーンナイト、オオコウモリがいる。雑魚は雑魚だが、棟梁がカインなのだからどうしようもない。アベルは唾をごくりとのみこんだ。
その時、城の方から魔法使いとおぼしき男が弓を持ったスナイパーを２人従えて走ってきた。
「何事だ？」
カインが不機嫌そうに問いかける。
「お前にはアルタローン国王を見張るように言ったはずだが？」
「お言葉ですが、ダークソル様直々の御命令です。カイン様、あなたに今すぐ帰ってくるように、との事です。これは勅令ですから今すぐ実行されますように」
「こいつらを倒してからだ！」
「ダークソル様からこの始末は私に任されました」
「くっ…。ダークソル様がそうおしゃるなら仕方がない。後は頼む……アベルとかいったな。運がよければまた会おう！はっはっはっ！」
ルーンファウスト側にも事情があるのか。カインは高笑いと共にテレポートしてその場を去った。
「運が回ってきたようね！」
「よしっ！いくぞっ！！」
それを見逃すアベル達ではない。一気にルーンファウスト軍へと戦いを挑んだ。
魔法使いダークメイジは炎の呪文ブレイズを使う強敵だったが、炎の呪文は我らが魔法使いタオの得意技だ。ブレイズ合戦はタオに軍配があがった。怪我をしても新入りチップの大活躍で回復呪文ヒールをかけてもらえる。哀れルーンファウストの精鋭達は、ページの都合上数行で殺されてしまうのであった。
「あっぱれ、あっぱれ！」
アルタローン国王はどこで戦いを見ていたのか、終るや否や手を叩いて出てきた。「調子がいいのがここの王様なんです」あっけにとられて目を丸くしている一行にチップはこっそりと言って笑った。
いきなり街中で戦いになったので我先にと隠れていた人々も歓声を挙げて勝利に酔いしれていた。
「これでガーディアナにも援助してくれるね」
ケンが嬉しそうに姉の首にしがみつく。だがメイの表情は堅かった。
「まだよ…あのカインを倒すまで喜べない…」
だが他のメンバーは街のお祭騒ぎに浮かれていた。ロウはまたもや女の子ハンターに逆戻りするは、ゴートは酒場で宴会をするは、大騒ぎで

ある。
「ちょっと…ねえ…ほらケン、ラグ、ゴング！！もう宝箱はいいってば！こらっっタオ、ハンス！勝手にショッピングなんかするなよな！」
アベルはいつもの仲間引率係でてんてこまいである。
「はっはっ、アベル殿、落ちてる宝箱は好きに持っていってくれていいぞよ」
アルタローン国王はさすがに金持ち国の王様らしく太っ腹に軽く手を振ってそう言った。
「ガーディアナの事も任しとけ。必ずや復興させてみせようぞ」
「あ、ありがとうございます！」
ニヤリと笑う国王にアベルは感謝した。これでノーバとの約束が果たせた！傍に残っていたメイとチップも目を輝かせた。
「それより、お主達はあのカインを追ってルーンファウストに渡るとか。だが船はこの国にはないからのう…」
「ここから北に行った港町リンドリンドで手に入れようと思っています」
メイがすかさず口を挿む。
「ふむ、リンドリンドにな。…お主達はこの国の恩人だからな、特別リンドリンドへの秘密の抜け道を教えてやろう。この道を使えばすぐに着く。水門の側の彫像の口にレバーがあるから、それを引けばいい。」
「何から何まで…本当にお世話になりました」
アベルはお礼を言うと、あちこちに散らばる仲間をかき集めて水門へと向った。

「本当にいいのかい、チップ。お姫様置いといて。」
陰から王女がこちらをのぞいているに気づいて言った。チップは王女付きの『お手当係』という役職にあってなかなか気にいられていたらしい。チップは首を縦に振った。
「王女様には他にもお世話をする人がいてあたしは必要ありません。でも世界を守るために戦うアベルさんの役にならたてるんですから」
そう言いながらもチップの目は真っ赤だった。
「…そうだな…ありがとう、チップ。じゃ、出発しよう！」
レバーを引くと水門の扉が上がり、水が溝へと流れてきた。しばらく待つと今まで水があった所に下へと降りる階段が現れた。一行はアベルを先頭にして次々と降りていく。チップは最後に階段へと向った。
（さようなら…王女様、アルタローン…）
季節は桜の咲く春から、新緑の芽吹く初夏へと移っていた。　[続]

BETRAYAL 第7回
第二話　バーズ城攻防　その3

（前回までのあらすじ）
　砂漠に覆われしレ・ガール大陸。そこには千年以上も続く1つの王国が栄えていた。そして、この大陸の王達が求めるものは千年以上もの間ずっと変わりが無かった。
　北のリマリア大陸の支配である。
　それは、現王カイザーも同じであった。カイザーはサマリア大陸に何度も遠征していた。
　そして、三度目の遠征の時だった。
　西の砂漠一帯を領地に持つバーズ城城主ゾーンがカイザーに叛旗を翻したのである。
　サマリア大陸に遠征中であったのでカイザーの居城であるシンス・カイ城はたやすく落城した。だが、カイザーはサマリア大陸から兵を退こうとしなかった。ただ、レ・ガール大陸に残っているギルドにゾーン征伐を命じただけであった。
　そして、一年が過ぎた。
　カイザーはサマリア大陸遠征に三度失敗してレ・ガール大陸に全軍を退きあげてきた。そして、驚いたのである。
　未だ、ゾーンの軍は健在であったからである。シンス・カイ城だけは何とか取り戻していたようだが、ゾーンの領地は以前とほぼ変化がなかった。
　カイザーは激怒した。そして、一気に勝負をつけようとしてサマリア大陸から退きあげてきた兵でそのままゾーン征伐に向かわせた。
　勝負はいとも簡単に決着がついた。
　たった3日で、ゾーンは9割以上もの領地を失い、残った城は最西端に位置するバーズ城、そして、そのすぐ側に位置するセイル城と最終防衛線ともいうべきルナ砦のみであった。
　そんな中、ゾーンは数名の部下を率き連れてタクラの洞窟に向かう。そこには、占拠された町の人々が捕らえられていたのだ。
　しかし、そこで待ち受けていたのはリンクという男だった。そして、ゾーンはリンクの前に破れた。だが、その時、別の目的でこの洞窟に来ていたレイクとカイという青年に、ゾーンは無事救出される。
　だが、戻ってみるとバーズ城、そしてルナ砦までもが落城していた。
　ゾーン達は全軍を率いてバーズ城を奪還するが、城下町ではカイザーと暗黒魔術を使うトライローという女が戦い続けていた。

（これ程の闇の力、例えカイザーといえども扱えまい。）
　リゼルは人気の無い町の通りをバーズ城に向かって歩いていた。
（すると、中で戦っているのは誰だ？）

「よォ、セーラちゃん！外の騒ぎは一体何だ？」
　バーズ城謁見の間。
　敵の兵士を蹴散らしたケイ将軍がこの部屋に入ってきた時には、既にラムサスの命が絶たれていた。
　部屋の中には気を失ったゾーンを抱えているセーラが立っているだけである。
「私も気になっていたのです。ちょっと見てきましょうか？」
　ケイはちらっとゾーンを見たが、息をしているのを確認すると普段の表情のままセーラに言った。
「・・・ああ、でも、オレも行ったほうがいいんじゃねェかな」
　ケイは崩れた壁から外を見たが、未だ砂煙も晴れておらず、何も見えなかった。
「将軍、私につかまって下さい」
「えっ？あ、ああ」
　ケイは少し戸惑ったがセーラの腰につかまった。それを確認するとセーラはゾーンを抱えたままの手で強引に印を組むと、飛翔呪文を唱えた。
「ゲッ！何だ？」
　3人は崩れた壁からバーズ城を出た。
　ケイはセーラの腰につかまりながらそっと下を見た。あまりの高さに目が回りそうになる。
「将軍、絶対に手を離さないで下さいよ」

　まだ、セーラ達3人が謁見の間にいる頃、町の中で行われていたカイザーとトライローの戦いに第三者が介入していた。
「リゼルか・・・1人でのこのこと死ににきたのか？」
　智将リゼル。カイザーがこの男の存在に気付いた時、意外にもリゼルの視線は、カイザーの側で倒れているトライローにあったのである。
「なるほど。さっきの暗黒魔術はそこのお嬢さんが放ったものか。」
　リゼルはここにカイザーがいることに何の疑問も抱かなかった。それ以上に先刻の暗黒魔術のことが気になっていたのである。
　そして、今、トライローからまだ感じる闇の力によってさっきの暗黒魔術の術者の正体が分かったのである。
　だが、その瞬間、リゼルは大きな恐怖を感じた。あれ程の暗黒魔術を扱える人物が、今あそこで瀕死の重症を負っている。
　カイザーの恐ろしさを見せ付けられたという感じだった。
「役者が揃ったな」
　カイザーが上を見て言ったので、リゼルもつられて上を見る。
「カイザーか！」
　タイミングよく上からセーラ達が降りてきた。カイザーは全身血まみれだったが、ゾーンの顔を見るとふつふつと闘志がわいてきた。
「わざわざ貴様らから出向いてくれるとはな。」
　ゾーンを少し離れた所に降ろしたセーラは少し

(B22)

(B25)

後悔した。もし、このような事態を予想出来たのならゾーンを連れてこなかったのに。
ゾーンを失えば事実上、反乱は鎮圧されたことになるのだ。ゾーンあってのセーラなのである。
「だが、これは絶好の機会だった」
セーラはボソッと呟いた。
確かにゾーンを失えばすべてが終わる。所詮、反乱軍はゾーン1人の力でもっているようなものだから。
だが、それは敵にとっても同じことであった。カイザーさえ死ねば、必ずゾーンにつく者が出てくる。
まさに、これは千載一遇の好機だった。
「オレはこの一年間、お前さんと戦う事だけを考えていたんだぜ」
ケイは鞘から剣を抜き取ると鞘を放り投げた。
「それを光栄だ」
「オレは政治とかに興味はねェ。あるのはお前さんの首だけだ」
ケイはためらわずに剣を振り降ろした。かなり乱雑な剣さばきではあるが、相手を叩き折るといったケイの剣でも、今の傷だらけのカイザーには十分通用した。先程のトライローとの戦いで剣もなく避けるだけの敏捷性も今は持ち合わせていないカイザーは、自分の左腕を犠牲にするしかなかったのである。
「ぐっ！」
カイザーは左腕でケイの剣を受け止めた。骨は完全に砕かれたようだが、左腕が切り落とされなかったのが不思議なくらいだ。
その時、ようやく気付いたことがあった。
いつの間にかトライローがいなかったのである。トライローが倒れていた所にはトライローの剣が落ちていただけであった。どうやらトライローは体にカイザーの剣を刺したまま空間転移で逃げたようであった。
空間転移とはいわゆるテレポートと呼ばれるものである。頭に移動したい場所をイメージして呪文を詠唱すると、その場所に移動できるという呪文である。これはかなり高度な呪文であり集中力や体力、精神力があらゆる精霊魔術のなかで最も必要なのである。
「貴様ごとき青二才にやられはせん」
カイザーは二撃目を加えようとしたケイの懐に入ると、渾身の力を込めてケイの下腹を殴った。
ケイが声にならない呻き声をあげると、カイザーは少しよろめきながらも、落ちているトライローの剣を手にした。
「さぁて、誰から始末してやろうか」
血まみれのカイザーが笑いながら言うのにリゼルはいささか恐怖を覚えたが、それを振り切って呪文の詠唱に入った。
「〝大地に宿りし大いなる聖霊フレーベよ・・・〟」
それを目にしたカイザーもすぐに呪文の詠唱に入った。
「〝大地に宿りし大いなる聖霊フレーベよ・・・〟」
カイザーは同じ呪文で対抗したのだ。当然、リゼル程度には負けないという自信があったのである。
「〝我が光の刃となりて敵を撃て　ライアル＝スカーレット！」
2人の呪文の詠唱はほぼ同時に終わり、ほぼ同時に互いの組んだ印から生じた閃光が、地を裂き砂を舞わせながら2人のほぼ中間点で衝突した。
2つの力は少しの間互いに押し合っていたが、完全に消し飛んでしまった。完全に互角の力だったためである。
そして、その際に舞い上がった砂が全員の視界を遮った。
「ちっ、リゼルの奴もなかなかやるでわないか」
自分の力が予想以上に殺がれていることに気付きつつもカイザーはリゼルのことを賞賛した。
その時だった。
「カイザー！」
叫び声と共に砂煙の中からセーラが現れた。しかも、彼女の手には雷神剣が握られていた。
それが、結果的にカイザーに隙を作らせ、ラムサスの二の舞を演じさせたのである。
金属と金属のぶつかる音が響きわたたった。
「何ィ、貴様」
セーラの表情に動揺の色が伺えた。セーラの雷神剣がカイザーの体を切り裂く前に1人の男の剣によって防がれたのだった。
「ギルド！よくやった！」
その男は先刻までシンス・カイ城にいたギルドだった。カイザーの様子をみるつもりでここにきたのだが、カイザーの危機に気付いて手を貸したのである。
そして、セーラの雷神剣を弾き返すと無防備な状態のまま飛翔呪文を唱えた。
誰に邪魔されることもない空中で勝負しようとセーラに挑戦しているのだ。
「生意気な」
冷笑すると、セーラも飛翔呪文を唱えた。
カイザーはそんな2人の様子をじっと見守っていた。完全に2人に意識が集中していたのであろう。自分が狙われていることに気付かなかった。
「ブレイ・ガン！」
カイザーが気付いた時はもう遅かった。後ろに振り向き様に数10個の光の球が命中し、カイザーはとうとう地に倒れた。
だが、カイザーは見た。自分が地に倒れ込む時、砂煙の向こうで1つの人影が同じように倒れたのを。
「ゾーン様！」
叫んだのはセーラだった。未だに晴れきれていない砂煙の外でゾーンが倒れたのが見えたのである。セーラは剣を重ね合わせていたギルドを一気に押し返すとゾーンの近くへ降りてきた。
カイザーを吹き飛ばしたのは目覚めたゾーンだった。何が起こっているのか全然理解できなかったが、ゾーンの勘がうっすらと見えた人影は倒さなければならない敵だと告げたため攻撃したのである。
だが、ゾーンの体は先程の呪文にさえも耐えられなく、地に倒れ込んだのである。
「〝大地に宿りし大いなる聖霊フレーベよ・・・〟」
セーラが地に伏せているゾーンを抱えあげた時、空中でギルドが呪文の詠唱を始めていた。
だが、ちょうどこの時、砂煙がだいぶ晴れてきたのが幸いして、ギルドの目に懸命に立ち上がろうとしているカイザーが目に入った。
「しまった！」
ここでこの呪文を放てばカイザーも巻き添えをくう。今のカイザーにこの呪文に耐えられるかどうか。

達は総攻撃を受けるだろう」
ツグ「と言うわけです。納得しました？」
ラエン「ま、俺はそれで構わないが・・・」
ツグ「ええい、ごちゃごちゃ言うな！」
ツグは、二人を外へ蹴りだした。

仕方無くギルドは詠唱中の呪文を強引に止めた。普通、一度呪文の詠唱に入ると途中で止めることは不可能なのだが、かなりの魔力を持つものならば、その魔力をさらに上回る魔力で押さえ込むことも可能なのだ。

一瞬、自分の浅はかさを後悔したが、すぐに別の作戦を思い付いた。

「”空につかえし風の精霊にもとむ・・・”」

セーラの意識は今は何とか意識を保っているゾーンに向けられていた。そのためギルドが新たな呪文の詠唱を行っていることに気付かなかった。いや、気付いたが、その時はもう遅かった。

風の精霊が騒いでいる・・・。その事実にセーラが気付いた瞬間にギルドの呪文の詠唱が終了し、彼の姿が空から消えた。

（空間転移！）

セーラの頭の中で色々な可能性がよぎった。だが、ギルドのとった行動はセーラの予想外だった。

突然、ギルドがセーラとゾーンの背後に現れたのである。

「しまった！」

セーラにはどうすることもできなかった。動揺のため、咄嗟に体が動かなかった。

だが、ギルドはそんなセーラを相手にしなかった。目標をゾーンに定めて剣を振り下ろしたのである。何とか意識を保っているという程度のゾーンに、この剣を避けるだけの力が残っているはずもなかった。

「終わりだ、ゾーン！」

剣を振り降ろしながら、ギルドは会心の笑みを浮かべた。

だが、ギルドの剣がゾーンの体を切り裂くことは無かった。ただ、剣と剣とがぶつかる音だけが響き渡る。

ギルドの会心笑みは、一変して恐怖のものとなった。明らかにゾーンを助けた男の顔に恐怖していた。

「オレは来てくれると信じていたぜ」

ゾーンは有る力を振り絞って言った。

男の名はラーズといった。

現在３１歳で2歳の子供を１人持つ、レイ城城主である。だが、ラーズはゾーン達と同じような普通の城主ではなかった。

レイ城はサマリア大陸に最も近い所に位置するため、サマリア大陸への侵攻、サマリア大陸からの侵入を防ぐための本拠地となっていたのである。そのため、レイ城の保有する兵士数はシンス・カイ城の兵士数さえも上回る程だった。

そのレイ城城主ラーズが反乱軍に加わる事がどれだけ大きな力となるか・・・。

「遅くなったな」

ギルドの剣を弾き返すと、ラーズはゾーンにその一言だけを言った。

当然、ラーズも、そしてラーズの最強を誇る部下、魔戦八将軍も、サマリア侵攻軍に混ざっていた。そのため、今までゾーンに加担できなかったのである。

「貴様までも・・・私を裏切るというのか・・・」

ようやく立ち上がったカイザーの眼差しは、怒りというものが全くなく、ラーズのことをあわれんでいる眼差しだった。

もうその頃は完全に砂煙も晴れていた。ギルドの目には、現状を把握しきれていないケイ将軍とリゼルが映っていた。

「くそっ！」

絶望に近い声をあげてラーズから離れると、ギルドはケイに狙いを定めて飛び掛かった。

ケイは突然のことに慌てて剣を構えたが、ギルドの動きは早かった。

ケイの右胸にギルドの剣が深々と突き刺さった。

「まず1人！」

ギルドは強引に剣を引き抜くと、傷口からも口からも大量の血を流しながら倒れ、地面で呻き声を上げながらのたうちまわっているケイを横目に次の狙いをリゼルに定めた。

「”すべての精霊よ　ガイアの力を以て闇をうて”」

リゼルは咄嗟に呪文を唱えたギルドの動きは早かった。

「２人目！」

ギルドの高らかな声と共に、リゼルの胸元から大量の血が噴き出す。その位置にギルドの剣が深々と突き刺さっていた。

リゼルの口からも大量の血が流れる。だが、リゼルは呪文の詠唱を止めなかった。

「”・・・すべての魔を暗黒の地へかえせ・・・”」

「バカな！この距離で”ギレン・シーザー”だと？お前も無傷ではすまないぞ！」

ギルドは再び恐怖に襲われた。今ここでギレン・シーザーを放たれたら打つ手がなかったのである。この距離では結界を張っても無駄なことは知っていたし、無論、逃げることの距離でもなかった。

だが、リゼルは死の恐怖に怯えるギルドに冷たく笑いかけた。そして、呪文の最後の仕上げのため、印を組み替えた。

「や、やめろ、リゼル！」

だが、ギルドの叫びもむなしく、リゼルの魔法が放たれた。

「”ギレン・シーザー”」

数千度の高熱である。結界を張らなかったギルドの体は跡形も残さずに蒸発してしまった。

そして、リゼルの印を組んでいた両腕も蒸発してしまった。ギルドとの距離があまりにも近すぎである。

「リゼル殿！」

セーラは抱えていたゾーンを再び地に横たえると、リゼルに向かって走り出した。

ギレン・シーザーが起こした数度目の砂煙がまたも全員の視界を遮っていたが、それでもセーラは走った。

「セーラ、カイザーが逃げるぞ！」

ラーズの声でセーラはようやく我に帰った。

風の精霊が騒いでいる・・・。これは明らかにカイザーの空間転移だった。

「ちっ、”怒りくるいし雷の精霊よ・・・”」

セーラは雷神剣を振り上げて呪文の詠唱に入った。

視界は完全に遮られていたので、目標をかなり勘に頼っていたが、それでも風の精霊の働き具合でだいたいの方向をつかんでいた。

「”・・・我が剣に宿りし力を目覚めさせたまえ　ギガデール=シータ！」

呪文の詠唱の終了と共に一気に雷神剣を振り降ろすと、その剣から雷の衝撃波が生じた。その衝撃波が砂煙をかきわけカイザーに向かっていった。

セーラの狙いは完璧だった。

だが、雷神剣から生じた衝撃波は後ろにそびえ立つバーズ城の一部を破壊しただけだった。その直後にラーズが唱えたと思われる呪文もバーズ城

の一部を破壊しただけであった。
　セーラは無言で雷神剣を地面にたたきつけた。もう、どこにもカイザーの気配がしなかったのである。
　セーラは、しばらく呆然と立ち尽していた。

　砂煙がだんだんと晴れてきた。
　セーラは忘れていたリゼルのことを思い出すと、リゼルの位置を確認してすぐに駆け出した。ケイ将軍の安否はラーズが確認しているところだったのでセーラは迷うことなくリゼルの元にむかった。
　セーラはそっとリゼルの傍に屈み込んだ。リゼルは目を閉じていたが、まだかすかに息をしていた。
　そこへ、ふらつきながらもゾーンがやってきた。セーラが肩を貸してリゼルの顔の近くに屈ませる。
　ケイを抱えたラーズもやってきた。
「将軍は大丈夫なのですか？」
　セーラがそっと尋ねると、ラーズは気を失っているケイを寝かせて静かに答えた。
「命に別状はない。今すぐに手当をすればな」
　そう言ってラーズも２人と同じように屈み込んだ時、リゼルがゆっくり目を開けた。
「ゾ・・・ゾーン様・・・」
　リゼルはゾーンの顔を見てほほえんだ。いや、ほほえんだはずなのだが、ゾーン、セーラ、ラーズの３人には笑っているようには全く見えなかった。声さえも、何を言っているのかほとんど聞き取れない程だった。
「ひ・一つ・・・お願いがあります・・・」
　リゼルはもう自分が助からないことを悟っていた。両腕の肘より先が蒸発して既に無く、その焼けただれた傷口から未だに血がどくどくと流れている。だが、痛みは全く感じないのだ。
　だから、最期に一番心残りである事をゾーンに告げたかったのだ。
「・・・レ・レイア殿を・・・」
　セーラはハッとした。リゼルが言わんとしていることがわかったからだ。
　リゼルは恐らく、レイアがゾーンを愛していることを告げようとしている。少なくともセーラはそう考えた。
　セーラとしてはそれだけは言ってもらいたくなかった。ゾーンの気持ちが揺らぐとは考えにくいが、万が一ということがある。ゾーンにはいつまでもシーラを愛していて欲しかった。いつまでもカイザーを憎むために・・・。
「・・・・・・・・・さ・・・・・て・・・・」
　セーラの恐れていた事態には至らなかった。リゼルが言った言葉がゾーンやセーラ達にはほとんど聞こえなかったのだ。いや、言葉を吐いたかどうかもゾーン達には疑問だった。リゼルの口が僅かに動いたのを感じ取っただけなのだ。
　奇妙な沈黙が流れた。
　ゾーンはひたすらにリゼルの次の言葉を待った。リゼルはずっと精気のない目を見開いたままだった。
　セーラは不安になった。もしや・・・
「・・・リゼル殿・・？・・・」
　おそるおそるリゼルの焼けただれた胸に手をあててみる。そして、あわてて耳もあててみた。
「セーラ・・・」
　突然、名を呼ばれて顔を上げるとゾーンが静かに首を横に振った。ゾーンの意図がわかったセーラはそっとリゼルから離れた。
　既にリゼルはこの世界の人間ではなくなっていた。
　享年４２歳。ゾーンの一家に自分のすべてを捧げた一生だった。

　反乱を起こす前からゾーンはレイ城に足を運んでいた。その甲斐あって、ラーズがようやく動いてくれた。
　ラーズは今日はそのことを告げにバーズ城へ一人でやってきたのだが、街中で起こっている異変に気付いてあわてて加勢したのだ。
　とりあえず、ラーズはケイを手当するためにケイを連れてレイ城に帰った。残ったゾーンとセーラはリゼルを抱えて城下町を出た。
　町を出たとき、この町を包囲していたレイアに会った。レイアはリゼルの死にかなりの動揺を示したが、平静を取り戻すとゾーンに与えられた指示どおり、最少限の兵上をバーズ城に残してセイル城に戻っていった。
　ゾーンとセーラは海岸まで歩いた。バーズ城は、北東部に砂漠地帯があり、後はすべて海に囲まれた所にある。ゾーンがリゼルを抱えてきた海岸は、ゾーンが幼い頃、リゼルがよく遊びに連れてきてくれた所だった。
　そこで、ゾーンはリゼルを埋葬した。
「さっき、リゼルは何て言ったんだろうか？」
　ゾーンはリゼルが死の直前に言ったことをずっと気にしていたのだ。
　セーラは言うべきかどうか少し迷った。
「ゾーン様はまだシーラ様のことを愛していますか？」
　ゾーンの返答次第で、言うか言わないかを決めるつもりだった。
「ああ、まだ愛している」
　ゾーンは恥じらいもせずに普通の声で言った。そのゾーンの態度を見て、セーラは決心した。
　今は言うべきではない。
　その後、バーズ城に戻るまで２人は一言も話さなかった。

　バーズ城の城下町は小さな町である。ゾーンの保有する領地の半分程が砂漠に覆われており、しかも特に西部に集中していたので、この町に集まってくる人々は心底ゾーンを敬愛している者がほとんどだった。
　そんな人々もラムリスが避難させていたので、たった一人の命も損われていなかった。もっとも、ラムサスがバーズ城を攻め落とした時にはかなりの死傷者を出したが・・・。
　カイザーが逃げ帰った日から既に１０日程が過ぎていた。バーズ城にもだんだんと賑わいが戻ってきていた。あれからルナ砦も取戻し、兵達の士気も上がってきており、今すぐにでもカイザーの首を取れそうな感じだった。
　だが、ここへ一つの奇妙な情報が舞い込んできた。
　それは、セイル城の会議室でゾーン、ラーズ、セーラ、レイアの４人が今後の作戦を話し合っていた時だった。
　この部屋に１人の男がはいってきた。男はクール城に忍び込ませていた、俗にいうスパイの１人であった。男は体のいたるところに手当を施された傷跡があり、かなり息が切れていた。よほど、急いでいたものと見える。
　男はしばらく呼吸を整えることに専念し、呼吸が整うと、大声で言った。
「ク、クールが・・・崩壊しました！」
　ゾーンとラーズが顔を見合わせた。落城したというならまだわかるが、崩壊とはどういうことなのだろうか。
　この時の４人はまだ知らなかった。本当の恐怖が既に始まっていることを・・・。

（第二話　バーズ城攻防　完）

…れるとまずいんですよ。・
いいでしょう。ちょっとお耳を拝借・・・ボソボソ・

…ー。
ヴァトルダー「そこまで言ったら、俺でもわかるわい！えーい、
貴様ら、そこに直れぇ！全員手打ちにしてくれるぅ！」

ツグは、二人を外へ蹴りだした。

ソードワールド　クルカ土家内紛（後編）

ヴァトルダー＆ラエン　捕まる！

ヴァトルダー「おい・・・」
ラエン「これはいったいどういうことなんだ？」
　腕力と知力が反比例する二人が、到着後あったかーいココアを飲んで、生きている幸福を味わった後、最初に口を開いた。
ツグ「なんだって・・・何が？」
　平然と答えるツグ。
ヴァトルダー「だから！何で武装解除しなくちゃならないかって聞いてるんだよ！」
ツグ「あー、それね」
　それねって・・・あっさり言うね、あんた。
ツグ「この国の掟・・・とでも言っておきましょうか」
ヴァトルダー「嘘つき」
ツグ「（ギク）な・・・何をおっしゃいます」
ヴァトルダー「俺はここに来たことがある。その時はそんなことをしなかった」
ツグ「（あーっ！そ、そうだったぁ・・・。わ、私としたことが・・・）・・・」
ヴァトルダー「どーだ、言い返せまい」
ツグ「（い、言い返せない・・・）・・・」
　どうした、ツグ。
グプター「理由は私が説明しよう」
　横で聞いていたグプターがツグに助け船を出した。
グプター「この国には最近、戦士と言うものを蔑む習慣があってな・・・」
ツグ「あ、言っちゃった・・・」
グプター「仕方なかろう」
ヴァトルダー「俺が前に来たときは、そんなことはなかったような気がするんだが・・・」
グプター「・・・父にこんな話を聞いたことがある」
　突然昔話を始めるグプター。
グプター「ほんの数カ月前のことだ。戦士一人を含む５人のパーティが、強制的にこの国に連れてこられた。その者達が、父・・・つまり先代の王に謁見した際、戦士が父を怒らせるようなことを言ってな・・・。戦士は、我が国の極刑である『ライトニングの刑』にされかけた。必死の弁解の末、どうにか許されたんだが・・・。それからだ。戦士を蔑む習慣ができたのは。」
　ひく。
ヴァトルダー「・・・そ、そーですか。ははは・・・」
　ははは、じゃない。
ラエン「そー言えば、お前もさっき、この国に来たって言ってたよなぁ。奇遇だな、まったく」
ヴァトルダー「・・・」
　ヴァトルダーは、この時点で完全に発言権を失った。
ツグ「ま、そういうことです。さっきあなた方を迎えにいった兵士を含めて側近の方にはあなた方のことをお話ししてあるんですが、末端の兵士にまでは伝えられてませんからね」
グプター「おそらく、君達二人を見た途端、敵味方を問わず君

　ちらっと横を見る。
ラエン「・・・何でこいつらはいいんだ？」
　こいつらとは、言うまでもなく「その他大勢」のことである。
ローゼン「だって、俺とダッシュは法衣を持ってるし、神聖魔法に武器はいらないし・・・」
ダルス「ワシはもともと鎧なんぞ着ておらんし・・・」
フィップ「僕も鎧なんか脱いでも大して変わらないし、ダガーは隠せるし・・・」
「ねー」
　と、声を揃えられたら、ヴァトルダー達は立つ瀬がない。
ツグ「なーに、鎧は必要ないですよ、どうせね。相手はソーサラー、鎧なんかじゃ魔法は防げませんよ」
ヴァトルダー「俺の鎧、魔法がかかってるから防げるんだが・・・」
ツグ「（な、何ぃ！？こ、この男いつの間にそんなものを・・・。で、できる！）・・・」
ヴァトルダー「どーした？」
ツグ「い、いえ・・・。や、やっぱりぃ、皆と合わせたほうがぁ、いいんじゃないかなぁ・・・」
ヴァトルダー「・・・で、武器はどうするんだ？俺は持ち合わせていないぞ、ダガーなんか」
ツグ「（ほっ、どうやら鎧のほうは納得したようですね・・・）そ、そうですねぇ。一応、１０本ほどありますけど」
ヴァトルダー「全部もらう」
ツグ「へ・・・？」
ヴァトルダー「全部もらうって言ったんだ。なんせ、ツグさんの持ってるもんだからな・・・。魔法がちゃーんとかかってるんだろ？高く売れるぞ。養育費にもなる」
ツグ「（・・・ここの倉庫にあった物なんだけどな・・・勝手に思い込んでるんだから、嘘をついたことにはなりませんしねぇ・・・）ま、いいでしょう」
ラエン「・・・するってぇと、俺のほうはどうなるんだ？」
ツグ「えっと・・・ショートソードなら、１本だけありますけど」
ラエン「・・・ま、ないよりはましだな・・・」
ツグ「さて、この件に関して、他に何かありますか？・・・ないようですね？では、次の話に入りますか」

ツグ「えっと、明日の朝、お二人に奇襲をかけてもらいます」
ヴァトルダー「奇襲ったって・・・なぁ」
ラエン「たった二人で、何ができるってんだ？」
ツグ「大丈夫、大丈夫。万が一戦うことになっても、相手は非力なソーサラー達です。まともに戦えば、決して負けるようなことはありません」
　一応、嘘は言っていない。言ってはいないのだが・・・離れた所からライトニングを連発でもされた日には・・・以下略。
ラエン「でもなあ・・・」
　渋るラエン。
ツグ「・・・ちょっとお二人、外へ出て下さい」
　いきなり訳のわからないことをいうツグ。
ヴァトルダー「い、いやだぁ！こんなに寒いのに！」

「！！！」
トルダー「さ、さささささ、寒いっ！！」
「あ、開けてくれぇっ！！」
き叫ぶラエンの声は、室内のツグの耳には届かない。
ップ「なんか言ってるよ」
ゼン「ああ、断絶魔の叫びってやつだろうな」
れは違うぞ、ローゼン。
「・・・さて、そろそろいいですかね」
ゼン「これって・・・あいつらに奇襲をさせるためにやっ
んだろ？」
「・・・ピンポーン。よくわかりましたね、いやぁえらい
い」
いつつ、扉を開ける。びゅうぅっ、と雪が中に吹き込んだ。
「だあああぁっ！！」
内に転がり込むラエン＆ヴァトルダー。
「さて、ちゃんと閉めて、と・・・」
トルダー「ツーグー・・・」
めしそうな声でツグの名を呼ぶヴァトルダー。ま、確かに
はあろう。
「まっ、まぁまぁ・・・。さて、さっきの奇襲作戦に話を
ますが、報酬は何と！あったかーいココア１０杯です！」
トルダー「お・・・おおーっ！！」
いつ、のーみそまで凍りついている。
「そいつはすごいッ！！ツグさん太っ腹ッ！！」
・・そうか？
トルダー「もう、何も言わんッ！俺たちを好きなように
くれッ！」
「べ、別にそこまでは言いませんが・・・」
ン「さっ、ドーンと大船に乗ったつもりでいてくれ。作戦
絶対成功させてみせるッ！」
「そ・・・そいつぁどうも・・・」
ン「さっ、ヴァトルダー、寝るぞッ！明日の作戦は絶対成
せるぞッ！」
トルダー「おおうッ！」
「行動開始は、明日の朝７時ですよ」
トルダー「わかったッ！」
こで問題です。クルカ王国の現在の日の出の時刻は７時３
分です。明日、最も寒いのは何時頃でしょう？

タ－「しかし・・・なぁ」
ァトルダー達が別室で寝たあと、話し合いを再開した。
「なに、心配いりません。彼らなら大丈夫ですよ」
ゼン「しかし、一番根性がないのはヴァトルダーだぞ」
「そ、それは・・・そうですねぇ」
納得納得。
「で、でも、奇襲作戦は私の計画にはどうしても必要なプ
ースですし・・・」
ュ「で、その計画とは？」
「教えられません」
ほう、教えられない、とな？
ター「私には知る権利があると思うのだが・・・」
「そりゃ、教えても構いませんよ。構いませんが・・・」
ター「何か支障があるのか？」
「いや、ヴァトルダー君に聞かれるとまずいんですよ。・
は、いいでしょう。ちょっとお耳を拝借・・・ボソボソ・
・・」
　グプターの顔色が、どんどん変わっていく。
グプター「ほ・・・ほうほう・・・」
ツグ「ぜーったい、喋っちゃだめですよ！ヴァトルダー君が捨
て石だなんて・・・あ」
　・・・おい？
ローゼン「・・・す・・・」
　ややあって、ローゼンが口を開いた。
ローゼン「素晴らしい・・・」
グプター「は？」
ローゼン「素晴らしいですよ、それ！」
ツグ「いやあ、それほどでも・・・」
　照れるな照れるな。
フィップ「ヴァトルダー、聞いたら怒るぞ・・・」
　ポン。
　誰かがツグの肩に手を置いた。
ヴァトルダー「もう聞いてたりして・・・」
　サァァァ・・・。
　みるみる血の気が引いていく。
ツグ「なんであなたがここに・・・？」
ヴァトルダー「いやぁ、寝る前の一杯をね・・・。で？捨て石
とはこれいかに？」
ツグ「あの・・・その・・・ね♡」
ヴァトルダー「ね♡じゃない」
　声が穏やかな分だけ怖い。
ツグ「・・・あー、だから、その、なんです」
ヴァトルダー「何が『なんです』何だ？あーん？」
ツグ「つ、つまり・・・、そ、そう、この件の立案者はローゼ
ン君なんですぅ」
　奥義・責任転化。
ローゼン「フッフッフッ・・・その通りだ、ヤ〇トの諸君・・
・って違ぁうッ！」
ヴァトルダー「ほぉぉぉ・・・そうかぁ・・・」
ローゼン「ちょ・・・ちょっと・・・ちょっと待て！話せば分
かる！」
ヴァトルダー「分からん」
ローゼン「ああっ！そんなあっさりと！だ、だから、俺も
フィップから・・・」
ヴァトルダー「ほほう、フィップぅ・・・」
フィップ「え、えと、僕はダッシュに・・・」
ダッシュ「わっ、わしゃダルスに・・・」
ダルス「うー、わしはツグ殿に・・・」
ツグ「ひょえええぇっ！！」
　巡り巡って振出しへ。
ヴァトルダー「・・・き・・・」
　こりゃ切れるな。プッツンって。
ヴァトルダー「貴様らぁ！！」
ツグ「どぇえっ！！」
　きたきたきたぁ！
グプター「あー、君、まぁ落ちついて・・・」
ヴァトルダー「じゃかぁしい！」
グプター「ひぃぃっ！」
　縮こまるグプター。
ヴァトルダー「そこまで言ったら、俺でもわかるわい！えーい、
貴様ら、そこに直れぇ！全員手打ちにしてくれるぅ！」

ヴァトルダー「・・・え？」
　思考中・・・。
ヴァトルダー「うーむ、捨て石は嫌だし・・・でも、ココアは２０杯♡どうする、ヴァトルダー・・・。よーく考えろ・・・」
　で。
ヴァトルダー「フッ・・・お引受けいたしましょう、ツグさん」
　こ、こいつは・・・ま、いいけど。
ツグ「そりゃどうも」

　翌日。
ヴァトルダー「ヴぇっ、ヴぇっ、ざ、ざぶいよぉ・・・」
ラエン「鎧の冷たさが身にしみるぜ・・・フッ」
　寒さのあまり半狂乱状態に陥ったヴァトルダーと誰も見ていない中で意味もなく恰好をつけているラエンは、雪の中を、かんじきもどきをつけて歩いていた。
ラエン「この中か・・・」
　ようやく着いたレクイス陣営の本拠地であるクルカ城のとある城壁を前に、ラエンが呟いた。
ラエン「ツグさんの話だと、ここら辺りが動くはずなんだが・・・」
　適当にグッ、グッと押していくと、ある場所で壁がズズズッと音をたてて奥へスライドした。
ラエン「ほうほう、なるほど。よし・・・」
　さらに力を込め、人が通れるぐらいまで押した。
ラエン「よし、こんなもんで入れるかな。なぁ、ヴァトルダー」
ヴァトルダー「捨て石・・・うーん・・・やっぱりやめときゃよかったかなぁ」
ラエン「どうした？さっきからずっと・・・」
ヴァトルダー「あー、いやいや、何でもない」
ラエン「そうか・・・。よし、行くぞ！」
ヴァトルダー「ああ・・・」
　かくして、勇敢・・・無謀ともいえる二人の戦士は、紅茶１０杯のために城内へ潜入した。

　かくして、二人はあえなく捕まった。
ラエン「だーっ、しまったぁ！よく考えたら、相手がこの場所を知らないはずがなかったぁ！」
ヴァトルダー「あああ、やっぱりぃ！」

何かが違う　ソロー's　プリンセスメーカー（？）

　場所は変わって、オランの宿屋。
　ちょうどヴァトルダー達が捕まったころ、ソローは宿屋でなーんにもせずにボーッとしていた。理由は、主人曰く「かわいいから」だそうである（注：主人はロリコンではありません）。ったく、どいつもこいつも・・・。
主人「・・・しかし、ローゼンさんに頼まれて早１週間・・・
　どうやら、何か思いついた様である。
主人「ソローちゃーん、こっちへおいでー」
ソロー「何か？」
　ここでバッチリ甘やかされたソローは、幾分高慢になってた。
主人「あのねぇ、これからパールスさんって人の所に行こう
　パールス。ご記憶の方もいると思うが、ヴァトルダーとちこちょこと関わっている、自称兼他称「無敵の鬼検事」といあの人である。
ソロー「別に構わないけどぉー」
　言いざまに、ふぁさぁっ、と髪をかき上げる。うーん、実でんじゃらすな感じである。
　主人はそんなことも気に留めず、ニッコリ微笑むと（おお不気味）支度を始めた。勿論、ソローはただ見ているだけである。
主人「さ、行こうか」
ソロー「ええ・・・」
　うーん、１週間という時間はこうも人を変えるのか・・・

　パールス専用・取り調べ室。
パールス「おう、どうした、おやじ」
主人「はぁ、実はローゼンさんに、この子の教育を頼まれまて・・・」
パールス「ほう？」
主人「実は、ヴァトルダーさんが引き取った養子なんですか・・」
パールス「ほほう、あいつの？」
主人「ですが、ヴァトルダーさんは、その・・・ロリコン奴でして・・・」
パールス「ほう、ロリコン・・・」
　ピクン。
パールス「・・・ぬぁーにぃ、ロリコンだとぉ！？」
主人「は、は、はい。そ、そーいうわけでして、ローゼンさがこの子の将来に一抹の不安を感じまして、そこでパールさんにこの子の教育をしていただこうと思った次第でして・・」
パールス「・・・あい分かった。そういう事なら引き受けう」
主人「そ、そうですか。いやぁ、ありがとうございます。さソローちゃん、パールスさんにご挨拶を」
ソロー「ソローっていいますぅ。よろしくぅ、おじさまぁ♡
　・・・一般的に、女というのは変わり身が早い。
パールス「・・・おやじ」
主人「は？」
パールス「これも、ヴァトルダーの教育の成果か？」
主人「え、ええ、私ではありませんから、おそらくは・・
パールス「ヴぁ、ヴぁヴぁヴぁ・・・」
主人「あ、あの、落ち着いて落ち着いて・・・」
パールス「ぬぬぬぅ、彼奴はどこだ！？」
主人「ヴァトルダーさん、ですか？彼は今、何処ぞで仕事

・・・。そうでもなければ、ソローちゃんから引き離せま
人」
ルス「確かに。あのたわけ者めぇ、帰ってきたらワシが根
叩きなおしてやるっ！」
「ま、まぁまぁ・・・」
ルス「・・・ところでな、ワシはこれから仕事なんだが・
あと１０分程で」
人「そうでしたか。では、私はこれで・・・」
ルス「あー、そうじゃなくてだ、この子をどうしたらよい
んかと・・・」
人「そうですね・・・横に座らせておいてはどうです？」
ルス「む、むぅ・・・それはちと・・・」
人「何か不都合でも？」
あるある。
人「ソローちゃんはどうしたいんだい？」
ロー「ここで見てますわ」
人「・・・と言うことですが・・・」
ルス「・・・どうなっても知らんぞ、ワシャ」

十分後。
備兵「バールス様、連れてまいりました」
警備兵が、４０歳前後の男を連れてきた。人相、極めて悪し。
ルス「うむ。下がってよいぞ」
備兵「はっ」
外に出ると、扉を閉めて厳重に鍵をかけた。勿論、逃げない
うにするためである。
ルス「さて・・・と」
椅子に座った男を見据え、バールスが話し始める。
ルス「まず、名前を聞こうか？」
口調、穏やか。
男「さあ、何だったかな・・・」
ルス「名前は・・・？」
口調、やや強し。
男「知らねぇな・・・」
ルス「名前！」
口調、極めて強し。
男「し、知らねぇったら！」
ルス「ふうん・・・」
ビィィッ、と椅子から立ち上がる。
ルス「じゃ、指に聞こうか、あーん？」
そのまま男の人指し指をとると、一気に後ろへひん曲げた。
ごきゃっ。
男「ぎょへぇー・・・」
という絶叫は、半径２００メートル内にあるご家庭に、産地
直送で届けられた。
ルス「人指し指君は知らないようかぁ？」
言いつつ、中指に手をかける。
男「い、言う言う！俺の名前はバールス！」
ルス「ほう・・・」
くきっ。
男「うっぎゃあー・・・」
という絶叫は・・・（中略）・・・届けられた。
ルス「嘘はいかんなぁ、嘘は」
男「あ、あぅ・・・」
ルス「そう。まだ知らない、か・・・」
男「ああ、あ、ああ・・・」
恐怖のあまり、満足に喋ることができない男。
バールス「こりゃ、腕さんに聞くかな・・・？」
男「ひゃ、ひゃ・・・」
バールスは両腕を抱え込むと、あらぬ方向へひん曲げた。
ぼきり。
男「・・・」
あ。気を失った。
バールス「ちぃっ、気を失ったか・・・。今日はこれまで
だ！」
くいくいっ。
見ると、一部始終を見ていたソローが、物欲しそうな目で
バールスを見ている。
バールス「どうした、嬢ちゃん」
ソロー「あたしもやりたい」
バールス「？」
バールスにそう言うと（バールスは何も分かってないが）、
ソローは男の方へ近寄り、小指を握った。
バールス「こっ、こらこら！」
慌てて止めようとしたが・・・。
ポキリ。
ソロー「きゃっきゃっ♡」
バールス「・・・こ、これは・・・ワシ、取り返しのつかない
ことを教え込んだんじゃなかろうか・・・」
・・・かくして、ソローの性格に「残忍さ」が加えられた。
ヴァトルダー、怒るなよ・・・。

ツグの王城奪回作戦

舞台は再びクルカ。
ツグ「ヴァトルダー君達はそろそろ捕まっているころですね。
では、ことを起こしますか」
ローゼン「なるほど、奴らが取り調べを受けている最中に攻撃
をかける、か・・・。考えたもんだ」
グプター「うーむ、ヴァトルダー君は大丈夫だろうか・・・」
心配するだけ時間の無駄ってもんですぜ、旦那。
ツグ「さてー、では復習しましょう。まずローゼン君とダッ
シュ君、それに私が第一部隊を率いて正面を攻撃します」
ローゼン「ああ」
ツグ「で、やや遅れてダルス君にフィップ君、加えてグプター
さんが第二部隊を率いて裏門を攻撃、ですね」
グプター「承知した」
ツグ「ヴァトルダー君の尊い犠牲（おいおい、まだ死んでな
いって）によって、向こうの警戒は極限まで高まっています。
であれば、正面に攻撃をかければ、ほぼ全軍を一気に回してく
るでしょう」
グプター「ふむふむ」
ツグ「正面に全軍・・・ま、最悪の場合でも四分の三は回して
くるでしょうから、裏門の防備は当然手薄になります。そこを
叩くんですから、城にたどり着くのは可能なはずです」
はい、よくできました。
ツグ「では、我々はまいりますか。裏門の方をしっかり頼みま
すよ、グプターさん！」
グプター「うむ、任せられい」
ダッシュ「今回はヴァトルダーがいないから、成功しそうだ

な」
ローゼン「ああ、まったくだ」
　そのヴァトルダーが今頃どうなっているかも知らず・・・。
ツグ「では！第一部隊、まいりますよ！」

　同時刻・クルカ城。
レクイス「勇気ある侵入者たち、歓迎するぞ。まずは名前を聞こうか」
ヴァトルダー「ヴァトルダー様だ」
ラエン「ラエン様だ」
レクイス「・・・」
　　　　　　　　　　　　何も言えまい、レクイス。
侍従「陛下、このような者のいうことをまともに聞く必要などありません」
ヴァトルダー「ふーん、これが例の隠し子さんか」
レクイス「かっ・・・！」
侍従「こっ、これっ！」
レクイス「ま、まあよい。警戒を厳重にしておけ」
侍従「はっ！して、こやつらの処分はいかが致しましょう」
レクイス「・・・デムを呼べ」
侍従「は？デム様を・・・ですか？」
レクイス「そうだ。奴なら、何かいい考えを持っているに違いない。ウククク・・・」
ラエン「・・・おい、こいつ危ないんじゃないか？」
ヴァトルダー「お、おう・・・」

ツグ「かかりなさい！」
兵士「はっ！！」
　ツグが命令を下すと同時に、全員が呪文の詠唱を始める。魔法の発動体は、メイジ・リング（要するに指輪）である。
兵士「フライト！」
　お察しの通り、飛行するための呪文である。なぜ、こんなに大勢の者がこういう高位呪文を使えるかというと・・・兵士になる条件が、５レベル以上のソーサラーであることだからである。ちなみに、この国には戦士はおろか、シャーマンやプリーストもいない。少なくとも表面的には・・・。
　あっさりと門を越え、兵士は内部へ進入する。ここからが本番である。
敵兵「侵入者だ！迎え撃てぇ！」
　こちらがソーサラーということは、当然相手もソーサラーだということである。従って、戦いは魔法が主力になる。
「ライトニング！」
「ひょげえ！」
「ブリザード！」
「うぎゃあ！」
「ファイアボール！」
「があぁ！」

　中で無差別殺戮が行われている中、なす術もなくぼーっとしているのはローゼンとダッシュである。
ローゼン「あーあ・・・」
ツグ「どうしました？」
　レビテーションで上から中を見ているツグが声をかけた。
ローゼン「いや、やっぱりこう、血が騒ぐんだよな。しかし、俺にはこの門は越えられないし・・・」
ダッシュ「うんうん」
ツグ「ヴァトルダー君たちが使った入口ならありますけど、は入らない方がいいですよ」
ローゼン「なぜだ？」
ツグ「なかで大分派手にやってますからね。呪文合戦を」
ローゼン「そりゃ、確かにやめたほうがいいな・・・」
ツグ「なに、そろそろ裏門でも始まります。そうすれば、敵大混乱に陥りますよ。それから入っても、遅くはありません

グプター「そろそろだな・・・」
　頃合いを見計らって、グプターが命令を下した。
グプター「第二部隊、かかれぇ！」
　その頭上を飛び交う兵士。
グプター「派手にやってやれ！」

　当然、相手側の兵士は混乱に陥った。
レクイス「な、何事だ！」
侍従「は、はい！正面からの攻撃に全軍を回したところ、裏からの攻撃を受けまして、兵士たちは大混乱、ほとんど壊滅態です！」
レクイス「ぐぬぬ・・・！おのれ、グプターめ！」
デム「まあまあ、陛下」
　先ほど呼び出されたデムという爺さんが、レクイスに声をけた。
デム「我々には、切り札があります。とりあえずは、地下へ・・」
レクイス「う、うむ、そうだな。よし、その者たちを連れていれ。地下へ避難する！」
侍従「はっ！」

ツグ「やー、だいたい終わりましたね」
　敵がほとんど全滅してからノコノコ入ってきたツグは、辺の悲惨な光景を目にして言った。
グプター「終わりなのはいいですけど・・・」
　合流したグプターも口を開く。
グプター「第一部隊もほぼ全滅ですよ」
ツグ「・・・ははは」
　乾いた笑いである。しかし、まあこうなるのはわかってい呪文をお互い打ち合えば、戦いはどちらに多く兵士がいたかというところで決まる。お互いほぼ同数の損害がでるのは必だから止むを得まい。
ツグ「・・・でも、生きている人も大分いますよ」
グプター「ああなっては、もう助かるまい」
ツグ「そーですかねぇ」
　ツグが不思議そうに言う。
ツグ「あれぐらい、キュアー・ウーンズ一発で治ると思うんすが」
グプター「キュアー？それは、昔ツグ殿が言っていた、異界呪文か？」
ツグ「あっ、そうでした。あなた方は知らないんでしたね」
ローゼン「何だ、神々の存在を知らないのか？」
ツグ「そうなんですよ。私も初めて来たときは驚きました」
ローゼン「へぇ・・・」
ダッシュ「これは以外だな」
ローゼン「ま、そういうことなら。エヘン、この偉大なる大

ローゼン「じゃ、一つもらうよ」
　一個を手に取ると、例の呪文を使う。
ローゼン「キュアー・ウーンズ、１９倍！」
　常識的に考えると、１９倍などというトチ狂ったことをする奴はいるまい（できる奴ならそこそこいるのだが）。言うまでもなく、魔晶石はパーである。が、引換えに１８人の命が救われた（約１回・失敗）。
グプター「おお・・・これが神の力・・・」
　賭け賭け。
ダッシュ「よし、わしもやるか」
ツグ「それ、二人とも頑張ってー♡」
　間もなく、生き残った兵士は命を取り留めた。

氷の中のあなた♡

　クルカ城・地下。
レクイス「ど、どうするのだ、デムよ」
デム「取り合えず、奴らもここには来れますまい。ですが、万が一のため・・・そこの台座に、人質をお置き下さい」
レクイス「やれ」
　数名の侍従が、ヴァトルダーとラエンを引きずっていく。
ヴァトルダー「フッ」
　突然、ヴァトルダーが不敵な笑みを浮かべる。
レクイス「・・・？」
ヴァトルダー「黙ってやられる俺ではなーい！」
ヴァトルダー「ぬおお・・・」
　ググググ・・・。ぷち。
レクイス「おおっ、何という怪力！」
デム「こやつ、外界のものですな」
レクイス「おお、あの怪力揃いという噂の・・・」
デム「はい・・・」
　実際はこいつらがエルフ並に非力なだけなのだが、この際何も言うまい。
ラエン「ふぬっ！」
　ぷちっ。
ラエン「なーんだ。以外ともろいんだな、このロープ」
デム「そりゃ、わしらが使っておるもんじゃからの。お主らのは、もっと丈夫じゃろうて」
　爺さん、レクイスよりは島の外のことを知っているようである。もっとも、レクイスはつい最近までただの一般市民だったのだから、当然と言えばそうなのだが・・・。
ヴァトルダー「さて、まあ散々引っ張り回してくれて、どーもありがとう。お礼に、剣の錆にしてあげようね」
　にたぁ。
ヴァトルダー「よっ・・・あれ？」
　剣は言うまでもなく没収されている。
ヴァトルダー「剣・・・剣が・・・剣がーッ！」
ラエン「やかましい」
　げしっ。
ラエン「剣がなくとも、この拳がある！」
ヴァトルダー「でも、お肌が荒れるしぃ」
　侍従Ａがラエンを、Ｂがヴァトルダーを捕らえにいった。
ラエン「はっ！」
　ごっ・・・とＡのみぞおちにラエンの肘が深く入る。
侍従Ａ「・・・」
　Ａはそのまま逝った。
侍従Ｂ「きっ、貴様らぁ！」
　Ａの死を目の当たりにしたＢが、怒りに任せてヴァトルダーに突っ込む。
ヴァトルダー「ヴァトルダー・アターック！」
　ぶわきゃあっ！
　プレートアーマーを着込んでずっしり重い体で、ヴァトルダーは体当たりをした。Ｂはヴァトルダーに当たると同時に向こうの壁まで吹っ飛び、頭を打ってあえなく昇天である。
侍従「おのれぇ！」
　侍従が一丸となって呪文の詠唱を始める。
ラエン「うげぇっ、まずい！」
　慌ててラエンは、侍従を蹴倒す。
ヴァトルダー「こいつめっ！こいつめっ！」
　二人に足蹴にされ、侍従は皆意識をなくした（そのうち数名は死亡）。
レクイス「つ、強い・・・」
デム「いやあ、天晴れ！」
　なぜ爺さんが褒める。
ヴァトルダー「いやぁ、それほどでも・・・」
レクイス「デム、貴様！」
デム「まあまあ。いいものはいい、悪いものは悪い。いいものを褒めて何か問題がありますかな？」
レクイス「き、貴様ぁ・・・」
　しかし、哀しいかな、レクイスの力ではデムに勝てない。
デム「いやあ、感服仕った！」
ラエン「そ、そうか？」
　敵にとは言え、褒められて悪い気はしない。
デム「どうじゃ、記念にそこの台の上でポーズをとらんか？」
ヴァトルダー「え？」
　その台が、さっき連れて行かれかけた場所だとは気づくはずもない。
ヴァトルダー「よっ。こんなもんかな？」
デム「おうおう、なんと凛々しい！ささ、そちらの方も」
ラエン「お、おう。こうか？」
デム「うむ、そんなもんじゃて・・・」
　言いつつ、デムが呪文の詠唱に入る。
ヴァトルダー「な、何をする気だ！？」
デム「なーに、その姿を留めておくための魔法を使うんじゃよ」
ヴァトルダー「な、なーんだ・・・」
　納得するか？普通。
デム「・・・アイス・コフィン！」
　アイス・コフィンとは、８レベルの精霊魔法である。ここで「なぜ精霊魔法を使える奴がいるんだぁ！？」と思ったそこの人、まだまだあまい。私はさっき、「少なくとも、表面的には・・・」と言葉を濁した。このデムこそが唯一の例外なのだ！

ヴァトルダー「し、しまったぁ！！」
ラエン「うう・・・」
ぱきぃっ・・・。
デム「いかがですかな、陛下」
レクイス「う、うむ、見事だ・・・」
二人は、氷柱の中に閉じ込められてしまった。一応死ぬことはなく、ずーっと仮死状態で保存されるのだが、この地は氷点下のために、人為的に溶かさない限り溶けることは永遠にない・・・。

ツグ「やれやれ、無事に制圧しましたねぇ」
城内の残党を全滅させ、王座の前でツグは感慨深げにいった。王座にはグプター・・・もとい、新たな国王陛下が鎮座している。
グプター「うむ、一応はな・・・」
ツグ「といいますと、まだあるんですか？」
グプター「うん、下が」
ツグ「下が・・・何か？」
グプター「外部の者は知らんだろうが、この城には地下があってなぁ・・・。憎きレクイスの死体も見つかっておらんようだし、デムもおらんし、多分地下に逃げ込んだのだと思うのだが・・・」
ツグ「デム殿は確か・・・」
グプター「うむ、父が在位中、宰相を務めていたものだ。加えて、この国唯一の精霊使いでもある」
ツグ「デム殿はレクイス側についたのですか？」
グプター「そう・・・奴は金につられて、城を売りおった！私の留守中に、レクイスに明け渡したのだ！」
ツグ「そうだったんですか・・・」
グプター「ま、そんな事はこの際どうでもいいことだが・・・。で、問題の地下なんだが、これが複雑でなぁ。広くはないのだが、あっちこっちに仕掛けがあるという話を聞いたことがある」
ツグ「では、すぐにまいりましょう！案内して下さい」
グプター「何を言う。それができたら、悩んだりなどせんわい！」
ツグ「と、言いますと？」
グプター「いや、中の様子を知っているのは、代々王家に仕えているデムの一族だけでなぁ。私も学ぼうかと思ったことがあったんだが、さっぱり分からなんだ」
ツグ「で、では・・・」
グプター「うん、あとは任せた」
・・・む、無責任・・・。
グプター「地下に何か宝物があったら、全部お前たちにやろう。な、それでよかろう？」
よくないって、あんた。
ツグ「念のためにお伺いしますが、地下にある仕掛けって・・・？」
グプター「うん、迫り来る壁とか、落ちたら即死の硫酸の池とか、溶岩の川とか・・・あっ、そうそう、ちょっとシャイなワイバーンのエキュ君もいたっけ・・・」
ツグ「あぁあああっ！！」
ツグはパニックに陥ってしまった・・・。

－続－

・・・と、本当ならこれで終わるはずだったのだが・・・。
あろうことか、約１０日遅れて届いたＶＥＲＮＥＴを見てみれば、まみむめもさんに「一度に完結させてしまうすばらしい構成力の持ち主」と書かれているではないかっ！平岡氏（あぁっ、「氏」なんてつけるのも勿体ない・・・）と比較されているのがちょっと・・・ではあるが。
しかし、こう書かれてしまった以上、完結させぬわけには行かない。あぁっ、恨みますぜ、まみむめもさんっ！！

悪夢のだんぢょん

ローゼン「うん、わかった」
ぶっ倒れたツグにかわってグプターが事情を説明して地下の件を頼まれると、ローゼンはあっさりと引き受けた。ヴァトルダーがいない間はリーダー代理（もっとも、ローゼンはヴァトルダーがリーダーであることを認めていないが）となるローゼンの言葉は重い。そう・・・某クリスタニアの鼠の部族の誰かさんの「よし、その願い、承認しよう」という言葉ぐらいの価値がある（わかるかな？）。
グプター「あ・・・あっさり言ってくれますな・・・」
ローゼン「何か、不都合でも？」
グプター「あ、いや、こっちとしては助かるのだが・・・。あの冷静沈着なツグ殿がぶっ倒れてしまったもんだからな」
ローゼン「あー言う人なんです。都合が悪くなると、あーいう形で現実逃避をするんですよ」
グプター「・・・あれは現実逃避なのか？」
ローゼン「そーです」
嘘つきぃ。
グプター「ま、よろしい。では、よろしく頼みますぞ」
ローゼン「どーんとお任せを」

ローゼン「・・・と言った手前、帰るわけにもいかないし・・・」
フィップ「バカたれー」
ローゼン達は、マグマの川を前に呆然としていた。
フィップ「これをどーやって渡れっつーの！？責任とって、何とかしてよ」
ローゼン「・・・俺はこう見えても、タ○ラーのファンでな・・・。あの人のように、無責任に生きようと心に決めているんだ」
こらこら。
フィップ「そんなこと、僕の知ったこっちゃない！さ、責任とって、あの中へお入り」
ローゼン「けどなぁ・・・」
ローゼンはマグマを覗き込みつつ言った。
ローゼン「こいつぁどう見ても・・・」
フィップ「えい」
けりっ！
ローゼン「は・・・？」
ローゼンはマグマの上でしばしの時を過ごした。そして。
ローゼン「うどわわわぁ！」
ちゃぽん。
ダッシュ「・・・」
ア然とするダッシュ。

ゼン「っぷはぁっ！」
ップ「へ？」
ゼン「このボケぇ！落ちたら死ぬだろがぁ！」
ップ「・・・もう落ちてる・・・」
ゼン「・・・え？」
ュ「お・・・お・・・オーマイマイリー！」
ッシュの神はマイリーである。
ゼン「・・・ひっひっひっ、うーらーめーしーやー」
ュ「おのれぇっ、血迷ったかぁ、ローゼンっ！かくなる
、仲間であったこのワシの手で葬ってくれるぅっ！成仏せ
！
ゼン「うわぁっ！アックスなんぞ振り上げるなぁ！冗談だ、
！」
ュ「往生際が悪いぞ、ローゼン！」
ゼン「だから死んでないって。このマグマは、こけ脅し

ップ「どれ・・・」
ゃぽん。
ップ「・・・ほんとだ」
ゼン「・・・にしても、フィップ君」
ップ「どき」
ゼン「よっくもやってくれたなぁ！今ので寿命が２年は縮
たぞ！」
ップ「ぜ・・・全部なくならなくてよかったねぇ！」
ゼン「えーい、まだ減らず口を叩くかぁ！そこに直れ、そ
根性を叩きなおしたるぅ！」

グマ（もどきの水）を渡った一行が次に遭遇したのは・・

ゼン「ダルス、あれを何と見る？」
ス「・・・デーモン・・・じゃな。記憶に間違いがなけれ
あれはグルネルだったと思う」
ゼン「いや、それじゃなくてだ・・・あれの後ろの池みた
な奴」
ス「ありゃあ、硫酸じゃ」
ゼン「やっぱり・・・」
いうわけで、目の前には、グルネルと硫酸の池がある。
ネル「貴様ら・・・死にたくなければここからされ。この
酸はハッタリではない」
おい、あんた。自分の力に自信はないのか？
ゼン「いや、そーいうわけにはいかないんだ、うん。この
、知り合いが捕まっていてね、助けなきゃならないんだ」
ルネル「どうしても行くと言うのだな？」
ゼン「勿論」
ルネル「では、仕方がない。可哀相だが・・・」
ゼン「フォース」
前置きは最後まで言わせてやるのがマナーってもんだろうが。
ネル「ぐおっ！？」
ゼンの腕の先から放たれた衝撃波を受け、グルネルは後
飛んだ。でもって・・・。
ネル「卑怯者ぉぉ・・・」
いう絶叫を残し、グルネルは池の中へ落ちていった。
ップ「今度は本物かなぁ」
と除くフィップ。
ップ「・・・」

そのまま後ろを向くと、フゥッ、とため息をついた。
ローゼン「どれ・・・」
あ。溶けてる溶けてる。
フィップ「ああ、見なけりゃよかった・・・」
後悔先に立たず。
ダルス「しかし、こりゃ困ったのう」
ローゼン「ああ、入れんな、これじゃあ」
入っても構わないが、まあ死ぬな。
ダルス「よし、任せられい」
ダッシュ「何をする気だ？」
ダルス「まず、ロープを貸してもらおう」
ローゼン「これでいいか？」
ダルス「十分だ。では、これをわしに結んで・・・」
ダッシュ「結んで、それから？」
ダルス「わしを向こうに投げる」
おおっ！
ダッシュ「おおっ！何という根性！では、気の変わらぬうちに・・・」
ぎぎぎぃっ、と構える。
ダッシュ「だああっ！！」
ぶぅんっ、とダルスが飛んでいく。
ひゅるるるるる・・・ごん。
ダッシュ「おー、飛んだ飛んだ」
ダルス「あ、頭が痛い・・・」
ダルスは頭からドックドックと血を出している。
ダルス「待っておれ、いま岩に結びつけるから・・・」
ぎゅっ。
ダルス「よし、こっちは大丈夫じゃ、渡ってこい」
ダッシュ「では、こっちはわしが・・・」
と、ここまで言って気がついた。
ダッシュ「わしが持っていたら・・・わし、どうやって渡ればいいんだ？」
ダルス「どーした、早うせい」
ダッシュ「幸か不幸か、ここには結びつけるものがない。となれば、ここは皆に頑張ってもらって・・・」
自分はさぼるのか。
ダッシュ「そういうことだ」
誰に向かって言っている、ダッシュ。
ダッシュ「ほれ、ここはわしが引き受けた。ローゼン、フィップ、後は頼んだぞ！」
ローゼン「おうっ！お前の死、無駄にはしないぜっ！」
こいつら、なにかあるとすぐに殺したがるなぁ。
フィップ「じゃ、そういうことで」
するする、とロープを伝って、二人は無事に渡った。
ローゼン「おお、こりゃひどい怪我！よく生きてるなぁ」
ダルス「下らん話はいいから、早く」
ローゼン「おう、キュアー・ウーンズ」
レベルが上がると、多少魔法を使っても大丈夫なのがありがたい。特にローゼンの場合は、生命力と精神力（よーするに、ドラ○エのＨＰとＭＰ）が普通の人間より遥かに高いので、レベルが上がれば初歩の呪文が使いたい放題なのである（現在ローゼンは、キュアー・ウーンズを２２回、気絶せずに使うことができる－ちょっと前にも同じようなことを言った気がする）。
ま、とにかく、ダルスの傷は癒え、ダッシュを失いながらも

一行は先に駒を進めた。

ページ数の関係上、中略して、大詰め。
ついに一行は、ヴァトルダー＆ラエンの氷詰めと涙（？）の対面をした。
ダルス「ほお、これは見事！」
ローゼン「あれま、こーんな姿になっちゃってまぁ」
フィップ「氷、氷！」
ごちゃごちゃ言っているが、要するに誰も心配していない。
デム「ひょっひょっ、とうとう来たか」
ローゼン「おうっ、来たぞ。さ、早く何とかっていう隠し子をお出し」
デム「それは出来んのぉ」
レクイス「うむ」
フィップ「ねえ、ちょっと」
レクイス「な・・・何だ、少年」
フィップ「あんた、レクイスって人？」
レクイス「はっはっはっ、その通りっ！」
フィップ「えい」
レクイス「え・・・？」
脇腹には、深々と突き刺さるダガー。
レクイス「うどわぁあ！！！」
フィップ「もう一本、えい」
プス。
レクイス「があぁあっ！！！」
デム「陛下っ！」
爺さんが慌てて駆け寄る。すでにフィップは逃げたあとである。
デム「おおっ！死んでいるっ！！」
ローゼン「いつもながら見事よのぉ、フィップ」
フィップ「いやいや、お代官様にはとてもかないません」
ローゼン「はーっはっはっ！」
フィップ「ほーっほっほっ！」
・・・何をやっとる？お前ら。
デム「おのれぇっ！わしの『陛下を操って国を乗っ取ってウハウハ作戦』を潰すとはっ！」
ローゼン「は・・・？すると、もしかして、裏で糸を引いてたのは、あんた？」
デム「そのとおぉりっ！」
ローゼン「もしかすると、そこの何とかってのも、実は単なる一般市民とか・・・」
デム「ぴんぽぉんっ！」
ローゼン「先の国王を殺したのも、あんただったりして・・・」
デム「はっはっはっ、そのとおりだ明智君！！」
・・・あんた、全部白状してどーする・・・。
デム「しかし、ここまで知ったからには、死んでもらうしかないのぉ！！」
ダルス「あんたが勝手に推定を確定したんだろ・・・」
デム「ええぃっ、ごちゃごちゃ言うなっ！まとめてあの世へ送ってくれるっ！いでよ、ちょっとシャイなワイバーンのエキュ君っ！！」
ちゅどどぉんっ！
轟音とともに、壁を突き破って出てきたのは、いつぞやのワイバーンである。
ローゼン「あれ、確かこの前、俺たちをここに運んできたやつだよな？」
ダルス「うむ、そのはずだ」
デム「ふわはははっ、このコントローラーのおかげで、エキュ君はわしの思いのままじゃっ！それっ、ゆけい、エキュ君っ！！」
手には、何処ぞで見たような、何故こんなもので動くのかと思うようなコントローラーが握られている。爺さん、あんた、マニアだな。
ぱぎゃああっ、とエキュ君が吠える。
デム「やれぇっ、エキュ君！！」
ちゅどぉん！
エキュ君のキックで、洞窟の壁に大穴があく。
フィップ「うわわわわっ！！」
近くにいたフィップは、慌てて避ける。
デム「うはははっ、エキュ君は無敵じゃっ！」
すでにノリは哲人・・・もとい、鉄人２〇号である。
ローゼン「ダルスっ、手だ、あの爺さんの手を狙えっ！」
ダルス「うむっ！・・・エネルギー・ボルト！」
・・・また、随分と懐かしい呪文を・・・。
デム「うおっ！？」
手にエネルギーの矢を受け、思わずコントローラーを落とす。
デム「しっ、しまったぁ！！」
ローゼン「今だぁっ！！フォースっ！」
デム「はぁうっ！！」
デムは衝撃波を受け、ゴロゴロ転がって苦しんでいる。
フィップ「ちゃららぁー♪」
突然、必殺〇事人のテーマ口ずさむフィップ。
フィップ「ちゃっちゃっちゃっちゃらら、ちゃららぁー♪」
ひゅいっ、とダガーを構える。
デム「ひ、ひいいいっ！！」
フィップ「えい」
ぴすっ。
デム「あぁー・・・」
合掌。
こうして、デムの仕組んだ一連の事件は幕を閉じた・・・かに見えた。だが・・・まだ問題はまだ解決していなかった。

ローゼン「さて、問題は、だ・・・」
沈痛な面持ちでローゼンが口を開いた。
ローゼン「これをどーするか、だ・・・」
フィップ「これ・・・？」
ローゼン「そ、これ・・・」
一行が上をじぃっ、と見上げる。その先にあるのは、ちょっとシャイな（中略）エキュ君である。
ローゼン「一応、これで制御はできるんだがな・・・」
手には、さっきのコントローラー。
ローゼン「ダルス、このワイバーン・・・エキュ君を調べてくれ」
ダルス「登ってるときに暴れさせるでないぞ・・・」
ちょっとビクビクしながら、ワイバーンに登る。
ダルス「・・・ふんふん・・・」
あっちこっちをコソコソ調べる。
ダルス「・・・これだな・・・」
ローゼン「どーした、何かあったか？」

ダルス「うむ、額の所に鎖で魔晶石みたいなのがつけられている。おそらくこれとそれが繋がるているんじゃろう」
ローゼン「なるほど、ね。ところで、それ、外れないようになってるかー？」
ダルス「大丈夫、ちょっとやそっとじゃ取れないようになっとる」
ローゼン「そうか。じゃ、この問題は解決、だな」
フィップ「では、次の問題・・・」
　フィップが続ける。
フィップ「・・・どうして、どこにも宝の類がないんだろう、ねぇ」
ダルス「別にグプターさんも、あるといったわけじゃないしのう。あるかもしれない、とはいったが・・・」
ローゼン「中にあるもんはなんでも持っていっていいって言ってたよな？だったら、これ、もらっていくか？」
フィップ「そだね、何もないよりはいいか・・・」
ダルス「じゃ、これも解決。では、最後の問題」
ローゼン「ヴァトルダーとラエンをどうするか、だな？」
　所詮、お前らの仲間意識とはそんなもんか・・・。
ダルス「叩いて砕けてしまったら死んでしまうし、魔法を使ってじゃあ溶かしきれないし・・・」
ローゼン「・・・エキュ君で持って帰って、王宮の皆さんに溶かしてもらうか？」
フィップ「それしかないでしょ？」
ダルス「じゃ、これで全部解決だな。さて、行くとするかの？」
ローゼン「ああ！」

　奥にある大穴からエキュ君に乗って外へ出たローゼン達は、まっすぐ王宮へ向かった。
グプター「ふうむ。よーするに、やり過ぎないようにあれを溶かせ、と言うのだな？」
ローゼン「ええ、グプターさん・・・もとい、陛下」
グプター「どうも、陛下と呼ばれるのは照れくさいな・・・」
　おっ、照れとる照れとる。
グプター「では、ライトニングあたりでじわじわとやるか。よし、すぐにかかれ！」
侍従「はっ！」
　ただちに「ヴァトルダー＆ラエン解凍作業」を開始した。
グプター「第一部隊、撃てぇ！」
　掛け声と同時に、１０人の人間がライトニングを放つ。
グプター「次、第二部隊！」
ローゼン「・・・あの中心に人間がいたら、間違いなく即死だな」
　思わずローゼンが呟く。

グプター「よし、やめぇい！」
　グプターがやめる。
グプター「ラエン君の方はもう大丈夫のようだ。ローゼン君、手当てを」
ローゼン「あ、はい」
グプター「ヴァトルダー君の方は、あともう少しだな」
　グプターがダルスの方を見る。
グプター「ヴァトルダー君の方の仕上げは、君がやるか？」
ダルス「・・・では」
　ダルスが進み出る。
ダルス「ライトニング！」
　ばしゅっ。
　・・・ここでちょっとしたことが起こった。
　いわゆる「クリティカル」というやつである。それがドーンと出た。
　アイス・コフィンは３００点の「生命点」を持つ。仮にダメージがこれを越えた場合・・・越えた分のダメージは中の人の所へいく。
ダルス「ありゃりゃりゃ・・・」
グプター「こりゃいかんっ！ローゼン君っ、早く手当てをっ！」
ローゼン「ったく、忙しいな・・・」
　ローゼンがかけよってヴァトルダーを見る。
ローゼン「おおっ！死にかけているっ！キュアー・ウーンズっ！」
　慌ててヴァトルダーを手当てする。
ローゼン「ようし、もう大丈夫だ・・・。おーいダッシュ、手伝ってくれ・・・」
　・・・あれ？
ローゼン「ダッシュ、忘れてきたぁっ！」

エピローグ

　グプターが送った兵士のおかげで、ダッシュは無事に救出された。相当疲れていたが・・・。
　ローゼンからすべての事情を聞いたグプターはデムの一家を断絶、クルカから完全にシャーマンをなくした。なお、レクイスの一家は、ライトニングの刑から一転して手厚く保護された。
　ツグは数日後に復活し、クルカ産のキュキュラ・ワインを豪華商船に積み込んで、ラエンとともにクルカを後にした。ここら辺はちゃっかりしている。
　ヴァトルダー達は、ちょっとシャイなワイバーンのエキュ君に乗って、オランへ帰った。

ヴァトルダー「おう、着いた着いた」
ローゼン「いやあ、ここは暖かいな」
ヴァトルダー「それにしても、大騒ぎだな。やっぱ、ワイバーンで帰ってきたのはまずかったかな？」
ローゼン「そりゃそうだ。ハッハッハ」
　笑い事じゃない。
ヴァトルダー「ところで、ソローはどこかな・・・」
ローゼン「きっと、立派になってるぞ」
ヴァトルダー「はい？」
ローゼン「あ、いや、何でもない」
ヴァトルダー「そうか？」
　まもなく、一行は宿に到着した。
ローゼン「おやじぃ、うまくいったかぁ？」
主人「え？あー、いや、それがですね・・・。ちょ、ちょっとローゼンさん、こっちへ来て・・・」
ローゼン「へ？」
　店の奥へ行くと、主人は小声で話しだした。
主人「・・・失敗です」
ローゼン「げっ！」
主人「いや、うちにおいていたらどうしても甘やかしてしまう

んで、バールスさんのところに預けたんですよ」
ローゼン「げげっ！！」
主人「そうしたら、なんか血の気が多くなっちゃいましてね」
ローゼン「げげげっ！！！」
主人「一応、今はバールスさんに責任を取ってもらって預かってもらってますが・・・」
ローゼン「な、なんちゅうことをしてくれたんだ！！俺は知らないぞ・・・」
主人「ひぃっ、私、ヴァトルダーさんに殺されちゃいますよ・・・」
ローゼン「ま、まあ、とにかくあいつをバールスさんの所に連れていくか・・・」
主人「すいません、ローゼンさん」

バールス専用・取り調べ室。
バールス「げぇっ、ヴぁ、ヴァトルダーっ！！」
ヴァトルダー「ここにソローがいるんだろ？」
バールス「・・・」
ローゼン「ちょ、ちょっとバールスさんっ！」
バールス「お、おう、ローゼン」
ガクンと小声になるバールス。
ローゼン「宿の主人から事情は聞いたけどな・・・ど、どの程度なんだ？」
バールス「そ、それがだな・・・顔色変えずに人の首をへし折るぐらい」
ローゼン「っなっ・・・！」
バールス「日増しにひどくなってな・・・きっと「二代目鬼検事」の名を襲名できるぞ、この分だと」
ローゼン「だぁっ、んなもん襲名せんでいい！」
ヴァトルダー「何をごちゃごちゃ言ってるんだ？お前ら？」
ローゼン「い、いや・・・」
ローゼンは深呼吸をした。
ヴァトルダー「どうした？」
ローゼン「あのな、ソローちゃんのことなんだが・・・」
ヴァトルダー「ま、まさか事故にあったとか！？」
ローゼン「いや、そうじゃなくて、精神的なことなんだが・・・」
その時、ギィッと奥の扉が開いた。
ヴァトルダー「おう、ソロー」
ソロー「あら、お父様、お帰りなさい」
ふわさぁっ、と髪をかき上げる。
ヴァトルダー「へ・・・？」
ソローの秘儀・変わり身の術（ちょっと意味は違うけど）。
バールス「それとな、人によって性格がかなり変わるんだ」
またコソコソとローゼンに話す。
ローゼン「あの子、多重人格か・・・？」
バールス「いや、ここしばらくの様子から推測するに、あの子は世渡りが上手なんだ」
ローゼン「うーむ・・・」
ソロー「あーら、これはこれはローゼン様ぁ」
思わずローゼンの顔が引きつる。
ローゼン「や・・・やぁ、ソローちゃん」
ヴァトルダー「おい、バールスさん」
バールス「はっ、はひっ！！」
バールスの体がビクンと震える。
ヴァトルダー「ソローがこーいう風になったのは、お前のせいか？」
バールス「ま・・・まぁ・・・多少は関与していることは事実だな・・・」
ヴァトルダー「バールスさんっ！！」
わしっ、とバールスの手を掴む。
ヴァトルダー「いやあっ、まさかソローがあんなに立派になってるとはっ！ヴァトルダーちゃん、もう驚いたっ！いよっ、さすがっ！！」
バールス「い、いや・・・」
ヴァトルダー「あ、そうだ、これ、今日までの預かり賃」
そう言うと、宝石を１個取り出した。
ヴァトルダー「さ、どーぞ」
バールス「い、いや、しかし・・・」
ローゼン「バールスさん、こいつ、気づいてないみたいだし、もらっといてもいいんじゃないか？」
バールス「そ、そうか・・・？じゃ、ありがたくもらっとくか」
ヴァトルダー「そうそう、遠慮せずにどうぞ」
バールス「さて、ところで、話は変わるが・・・」
ヴァトルダー「ん？」
バールス「お前、ロリコンらしいな・・・。本当か？」
びくぅっ！
ヴァトルダー「どっ・・・どうしてそれをっ！」
バールス「何ぃっ、貴様、やっぱりっ！！」
あ、いつものバールスに戻ってる。
ヴァトルダー「ああっ、違う！違うんだぁ！これは誤解だぁ！」
バールス「じゃかあしいっ！！貴様の根性、叩き直したるーっ！！」
ヴァトルダー「うおーっ、ローゼンっ！た、助けてくれぇっ！」
ローゼン「裁きを素直に受けるのは人の務め。そして、苦しむ人を時には突き放すのは、司祭の務め。お互い、自分の務めを果たそう、友よ・・・。と言うわけで、強く生きるんだぜ、ヴァトルダー君。・・・さ、ソローちゃん、行こうか」
ソロー「はい、ローゼン様♡」
ヴァトルダー「こ、この白状者ぉー！！」
バールス「どっちを向いとる！こっちを向けぇー！！」
ぐわしぃっ！
ヴァトルダー「あーっ！！！」
・・・薄幸のヴァトルダーに乾杯。

―完―

・・・と言うわけで、おおっ、１１ページに膨れてしまったぁっ！これに貴重な春休みの半分を費やした・・・と言っても過言ではない。
もはやすでに、ワープロの作成限界まで書いています。これ以上は、ワープロが受け付けんっ！！ちなみに、我が（父の）ワープロは、「富士通　ＯＡＳＹＳ　30-AX401」です。一応性能はいいんだけどねぇ・・・。あ、あと三行しか書けない！この続きは、投稿一般部（だったっけ？）でどうぞ！あ、あと一行！そうそう、アンケートで票を入れてくれた人、どーもありがとう！！